

Encyel. O. Lohely /
2.

A MAGYAR NÉP JÁTÉKAI

írta

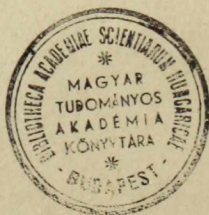
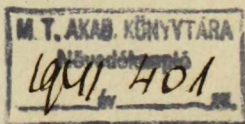
LAJOS ÁRPÁD

48 KÉPPEL ÉS 43 KOTTAPÉLDÁVAL

FRANKLIN-TÁRSULAT KIADÁSA

MAGYARSÁGISMERET

110010



FRANKLIN TÁRSULAT NYOMDÁJA.



ELŐSZÓ.

Ezekben a játékokban a magyar gyermek társas életének egy kis rejtett világa nyílik meg előttünk. Lejátszásukban annyi átélés, annyi őszinteség van, hogy bátran állíthatjuk, a gyermek életének igazi, eredeti tartalmát ezek adják.

Az iskolai munka küzdelmes, komoly életre készíti elő a gyermeket; a felügyelet, ellenőrzés, fegyelmezés rendhez szoktatja. De ezek nélkül a játékok nélkül a nevelő áldásos munkája nem elég a gyermeknek; zsendülő egyénisége egy bizonyos fokig bírja az oktatónak s nevelőnek reá gyakorolt hatását, miközben nevelőjétől az eljövendő életre irányítást kap, de játékos formában utat keres a természetes, magától induló fejlődés és kibontakozás útján is, s játékaival testi-lelki képességeinek kifejlesztésében önmagát segíti.

Ezek a játékok részben a testet edzik, erőteljessé, ügyessé, széppé teszik a mozdulatot, de mivel a gyermek társas életében alakulnak ki, természetes előzményei a gyermek lelki fejlődésének is.

Hogy mennyire az életet jelentik a gyermek számára, már az is bizonyítja, hogy különféle játékos törvényeken alapulnak. Ezeknek a törvények-



nek a gyermek a maga és társai érdekében szívesen engedelmeskedik. A maga érdekében azért, mert tudja, hogy megszegés esetén társai kizárnák, a többiek érdekében azért, mert az együttjátshók ellenfeleikkel szemben gyakran egymásra vannak utalva. A játék-törvények betartása eléggé nehéz dolog. A gyermeknek sokszor nagy önfegyelmező erőt kell kifejtenie, hogy megállja a helyét. Gondoljunk csak a fiúk mérkőző és kézügyességi játékaire, mennyire próbára teszik ezek a gyermek kitartását és türelmét!

Az élet rendjének fogalma már ezekben a játékokban is bennük szunnyadozik s félig öntudatlanul a gyermek lelkében is ott dereng, ha társaival játszani kezd. Természetesen, ami igazán vonzóvá teszi ezeket a játékokat, az a bennük rejlő hangulat. Népi játékaink hangulatvilága igen gazdag. Különösen kitűnnek a lányok nótás, táncos játéka s a fiúk tréfás mozdulatutánczásai.

Mint nevelő eszköz, a játék felér a tornával, sőt sokban felette áll. Igaz, hogy a torna is játék; de irányított játék s a gyermek lelki szükségleteinek nem mindig felel meg. A nevelőből kiinduló külső irányítás, a gyermekeknek szabványosított mozdulatokra való nevelése önmagában véve egyoldalú. Hátterbe szorítja a gyermek egyéni kezdeményezéseit. Ezzel szemben a játék, mivel önként, mintegy belső, lelki irányításra indul meg s ugyanakkor önfegyelmezésre szoktatja a gyermeket s társas érzékét is fejleszti, már az önnevelés csíráit hordozza magában.

Felmerül az a kérdés, hogy mily szerep vár népi

játékainkra a jövőben? A felelet sokféle lehet, de valamennyinek az értelme körülbelül az volna, hogy a magyar gyermeknevelés, sőt a nemzeti sport- és táncoktatás terén hálás szerep vár rájuk. Ezek a játékok sok száz meg száz testvérükkel a magyar gyermekifjúság magyarrá nevelésének fontos tényezői: mivel magyarságunk történetében és ősi szokásaiban gyökereznek, lejátzásuk közben a gyermek magyar szellemmel telik meg. Különösen fontos szerep vár rájuk az idegen sportokkal és táncokkal elhalmozott városi ifjúságnak magyaros szellemű nevelésében. A városi gyermekek játékvilágának felújítása népi játékokkal, természetesen a városi fiatalság életviszonyainak megfelelően történhetne. Az úgynevezett népieskedés, vidékiesség elkerülése végett nem szükséges ragaszkodni a falvak, tanyák játékaiban rejlő, számunkra parasztosaknak hangzó elnevezésekre (kanász, kondás, görcs stb.), de a bennük lüktető mozdulat, játékos szöveg, dallam s egyáltalán a lejátzás menete változatlanul megmaradhatna. Népi játékainkban annyi változatosság s a gyermek számára annyi szépség van, hogy a városi gyermek is szívesen játszaná őket.

S ha valóban sikerülne ezeket átmenteni a városi gyermekek körébe, önként nyílna meg az út a magyar ifjúságnak játékaiban is magyarrá nevelésére s ennek nyomán a magyar sport és mozdulatművészet (tánc) népi, nemzeti irányú felvirágoztatására is.

A magyar népi játékokat 1937 óta gyűjtöm.

A Palócföld, az Alföld, s a Dunántúl vidékein végzett vándorútjaim közben gyakran elvetődöm

a puszták, falvak, tanyák gyermekeihez s velük megbarátkozva, köztük elmerülve, figyelgetem játékaikat. Sikerült is életükből néhány megkapó, őszinte pillanatot megörökítenem.

A játékok gyűjtésére a bennük rejlő nemzeti és nevelő értékek felismerése csábított. Minél több népi társasjátékot ismerek meg, rajtuk keresztül annál több oldalról tűnik elém a magyar nemzeti sport és mozdulatművészet ősi, eredeti arca.

Nagyrészüket a városi ifjúság is ismerte. Lejátzásukban ifjú magyar nemzedékek játékos hagyományai születtek újra és éltek tovább.

A múlt század közepétől kezdve azonban a rendszeresített tornaoktatás, tánciskola és az idegen sportok térfoglalása kiszorította őket. Az ősi magyar sport- és mozdulatművészet ma már a nép körére szorult vissza.

Amit a város kitaszított magából és elfelejtett, azt a konzervatív gondolkozású, hagyományaihoz többé-kevésbé ragaszkodó magyar nép gyermekei még megtartották. Ma, midőn egyre gyakoribb a panasz, hogy nincs játék, amire tanítsák a városi fiatalságot, faluhelyen, tanyákon szebbnél-szebb játékok kínálóznak, hogy mentjük meg őket a feledéstől. Szerencsére, nem hiába!

Nemzeti öntudatunk újra erősödik és emelkedik. A magyar pedagógia különösen nagy súlyt vet az ifjúság nemzetiszellemben való nevelésére s a nemzeti hagyományok ápolását a játékoktatásban is hangsúlyozza. A magyar népi játékok iránt főképpen pedagógiai oldalról nagy érdeklődés és rokonszenv

mutatkozik. Ez a kedvező körülmény arra bátorít, hogy gyűjtéseim eredményét közöljem.

Részt akarok venni abban a munkában, mely a magyar nemzeti játékok feltámasztására s az elidegenedett városi sport- és mozdulatművészet népi-nemzeti alapon való újjáteremtésére irányul.

Legyen ez a könyv szerény fejezete az e téren buzgólkodók munkásságának.

Bevezetés.

A gyermekek társaságát egy közöttünk élő, kezdetleges kis társadalmi rétegnek tekinthetjük. E «gyermektársadalom» élete különféle játékos szokásokból tevődik össze. A játékos-szokások részben gyermeki eredetűek (örök harag, «csere-bere», lepkevadászat, gurigázás), de jórészüket a gyermek a felnőttektől tanulja el és alakítja át a maga gyermeki esze szerint. Megfigyeli a felnőttek által készített eszközöket, bútorokat, házat, s maga is efféléket farag vagy gyúr, sőt megfigyeli a felnőttek különféle, számára csupa látványosságot nyújtó szokásait s ezeket jellegzetes gyermektáncokban, gyermekdalokban utánozza. Így művelődik, tökéletesedik, de mivel a környezet hatása alatt áll, játékaiban a felnőttek életét éli meg, naiv, gyermeki fokon.

A magyar falvak, tanyák gyermekei magyar népi környezetben élnek. Játékaik éppen ezért magukon hordják ennek a népi környezetnek a hatását s oly jellegzetességeket árulnak el, melyek népünk életmódjával és szokásaival vannak kapcsolatban.

A magyar gyermek, ha játékaiban a felnőtteket utánozza, csak azt játszhatja, amit őseitől látott vagy hallott. Mivel pedig a magyar nép hosszú évszázadok alatt meglehetősen zárt közösségben élve, egy ősi, hagyományos magyar életmódot fejlesztett ki, ez az

életmód folytatódik a gyermekek körében is, játékos formában. A magyar pásztorgyermek ilyenképpen játékaiban egy ősi, pásztorkodó életmód játékos megélését mutatja. Fából, sárból vagy rongyból állatformákat csinál, jószágnevekkel látja el őket, ő maga állatörző neveket vesz fel, majd kerít egy hosszú botot s játékszereit azzal gurítgatja, terelgeti, sőt társaival szemben védelmezi őket, nehogy azok elhajtsák előle. A magyar gyermek különösen szereti játékaiban a lovagló mozdulatokat, gyakran megnyergeli s úgy hajtja pajtásait, minthacsak mutatni akarná, hogy még nem felejtette el a hajdani, lóra termett ősök életmódját. A földművelő magyar nép gyermeke kis ekét, gereblyét, ásót, kapát csinál magának s vagy ezekkel, vagy ezek nélkül kapáló, kaszáló mozdulatokat végez, sőt különféle ügyes mozdulatokkal cséplést, zsákdobást mimel, miközben játékát megfelelő játékos szöveggel, dallammal kíséri.

Ugyanígy megfigyelhető, hogy kis lányok játék közben úgy tesznek, mintha fonnának, szőnének. Ezek a fonó, szövő mozdulatok is csak onnan eredhetnek, hogy a gyermekek ellesték őket az idősebbektől s belevitték játékaikba.

Mindez könnyen érthető. Különösnek tűnik fel azonban az, hogy bizonyos szokások csak gyermekek körében élnek. A gyermekek játékaik közben olyan mozdulatokat tesznek, melyeket felnőttek nem végeznek, sőt közben olyan szövegeket mondogatnak vagy dalolnak, melyek a felnőttek körében nem szokások. Ezeket azonban nem a gyermekek találták ki.

Az ilyen játékok részint régi, a felnőttek köréből már kiveszett népszokásokat őriznek, részint ősköltészetünk emlékeit rejtegetik. Sőt akad sok közöttük, melyben rég letűnt történeti emlékek is lappanganak.

Népünk élete hajdan színesebb, jellegzetesebb volt, mint ma. Szokásai gazdagabbak voltak, költészete ősbibb zengésű volt. A magyar falvak, tanyák népe jeles ünnepnapokon sok ősi szokásnak áldozott. Felköszöntötte az új termést, örömtüzeket gyújtott, hagyományos ünnepi táncokat lejtett, hitt a nap, a tűz, a víz csodatevő erejében s ezeket az őserőket sokfajta szertartásban ünnepelte. Külön szokásvilág pezsdült a fiatalság körében. Különösen megkapóak voltak ama játékos szertartások, melyekkel a legényeket és leányokat kötötték össze. Ezek áldástkérő, régi kiházasító és lakodalmi szokások voltak, melyek vagy a szabad ég alatt, vagy a fonóházakban, vagy lakodalmas házakban zajlottak le. És a felnőttek közt ott volt mindenütt a gyermek. Bámulva szívta magába az ősök pogányosan szép életét, s a maga gyermeki társaságában átélte mindazt, amit a felnőttek körében látott, tapasztalt. Ő is táncraperdült, énekelt, s öntudatlanul bár, de utánozta amazoknak nemcsak munkamozdulatait, hanem szertartásait s mulatságait is. Idő jártával a felnőttek életviszonyai megváltoztak. Népünk szokásai sokban megcserélődtek, meséi, nótái megfakultak, a régi jeles napok megritkultak, a fonóházak sok helyen eltűntek, s a magyar nép ma már egy európai szellemű, városi művelődés útján halad. Népünk élete ősi jellegzetességéből ma már sokat

veszített. De az életviszonyok megváltozása első sorban a felnőtteket érintette. Új körülmények közé kerülve, elhagyták régi szokásaikat. Ezalatt azoktól a gyermekektől, akik megtanulták és megjátszották az ősök életmódját, ezt az ősi játékvilágot elsajátította a következő generációnak. A játékok áthagyományozása teljesen öntudatlanul ment végbe. Az új generáció nem tudta, hogy mindazok a játékok, melyeket megtanul az idősebbektől, ma már a való életben semmi szerepet nem játszanak, jöllehet valaha a nép életének igazi tartalmát, mint régi komoly szokások ezek adták. A gyermek csak azért jegyezte meg őket, mert reájuk a játék varázsával hatottak.

A múlt idők emlékei így váltak a gyermekek körében öntudatlanul is élő valósággá.

A mostani gyermekjátékok népünk ősi szokásvilágából és költészetéből különféle lakodalmi és fonószokásokat, régi varázsló szertartások maradványait, régi népdalokat, táncokat és mesétörödékeket őriztek meg. De más részükben a felnőttek életéből rég letűnt, történeti emlékek is lappanganak. Különösen fontosak a régi háborús és katonaidők emlékei. A várháborúk valamikor híresek voltak népünk életében is. A magyar falvak, tanyák gyermekei játékos formában át is élték ezeket. Labdával célozták, «lőtték egymást», de közben védett helyre, úgynevezett várba menekültek egymás elől. A mai szokásos métafélékben és városdi-játékokban úgynevezett «katonák» mérkőznek egymás ellen. Vezérük a «király», aki a néplélek elgondolása szerint

mindig a legfőbb küzdő alak volt. A falvak, tanyák játszó helyein még ma is kijelölnek a gyermekek egy-egy kőrakást, vagy körülvonalazott kis területet, a várat, ahova az ellenféltől szorongatott játékos bemenekül. Népünk történetében egy-kétszáz évvel ezelőtt nagy szerepük volt a katonatoborzásoknak is. Idegen katonák érkeztek a faluba és egy-egy legényt vidám nótaszóval, és tánccal katonának vittek el; a gyermek gyakran tanuja volt egy-egy ilyen táncos, nótás jelenetnek, de nem elégedett meg a látottakkal és hallottakkal, hanem játékosan utánozni kezdte őket. A katonatoborzás a múlt század második felében már letűnt, de egyes nótás, táncos maradványai még élnek a gyermekjátékokban («járjad, járjad jó katona, hadd vigadjon ez az utca». L. «Ég a gyertya...» 91. old.).

Népi játékainkban gyakran történeti nevek is szerepelnek (Erzsébet asszony, Borsos kapitány), melyek egy-két nevezetesebb történeti személy alakja köré fonódtak. De rajtuk kívül találkozunk népi nevekkal is (Dömötör Miska, Pesti Palya, Leváry bíró); e nevek gazdái egykori népköltészetünk kedvelt alakjai lehettek.

A népi játékok hosszú időközön át fennmaradtak, sőt széles körben elterjedtek. A felnőttek szokásvilága és költészete ugyanis a magyar föld különféle tájain sokhelyütt egyező formában volt meg. S midőn játék alakban leszállt a gyermekek körébe, már akkor sokféle ismeretes volt a gyermekek előtt is. Ez az oka annak, hogy egy-egy játék különféle vidékeken bizonyos változatokban megtalálható. E

változatok közt lényegesebb eltérés nincs. Leginkább elnevezésükben, lejátszásuk formájában s megszövegezésükben különböznek egymástól. Egy-egy játékfajta a maga változataiban olyan tájformákat mutat, mint akár a magyar nyelv vagy zene, mely különféle nyelvjárásokra vagy zenei dialektusokra oszlik. Ez azt jelenti, hogy a magyar gyermek egész játékvilága tájanként finom eltéréseket mutat. A játékfajták száma aránylag nem nagy, de változatok szinte községenkint adódnak.

Az itt sorra kerülő gyűjtemény inkább csak a játékfajták ismertetésére szorítkozik.

Népünk játécai nemcsak a térben, hanem az időben is változnak. A gyermek a felnőtteknek öntudatlanul átvett s játékká alakított szokásvilágát nemzedékről nemzedékre hagyományozza. De megtörténik, hogy egyik játék jobban megragadja a gyermek emlékezetét, mint a másik. Az, amelyik nem annyira jelentős, részben vagy egészben kikopik az emlékezetből, feledésbe megy. A kikopott játékok helyére azután újak kerülnek. A felnőttek egy-egy új szokása megint csak utat lel a gyermekek körében és leszáll hozzájuk. A gyermekek játékvilága tehát ugyanúgy ki-kihal, meg-megújul, mint a felnőttek életmódja, csak hogy ez az állandó változás a felnőttekéhez képest jóval lassúbb ütemben következik. A gyermek az ősök mögött hosszú évtizedekkel, sőt részben évszázadokkal elkésik.

Népi játékaink a régiség szemszögéből nézve, nem egyenrangúak. Nagyjából három időbeli réteget különböztethetünk meg köztük :

1. *Ősi, szórványos réteg.* Eredeti, igen régi szokásokból keletkezett népi játékok tartoznak ide. Jellemző képviselői a nótás játékok legrégibb darabjai. Ezek ősi táncmozdulatokat, mesetörödékeket, régi lakodalmas és kiházasító szokásmaradványokat őriznek meg. Dallamuk inkább mollhangnemű és az ősi magyar ötfokú mollskálán (pentaton) alakul ki. Dalos szövegük jórésze a régi magyar népköltészet java termése közé tartozik. («Kerekébe lakom» 78. old., «Érik a meggy, érik» 84. old., «Mit küldött az urasszony» 41. old., «Három szál vesszőre» 80. old., «Kit adsz nékem királyúrfi 36. old., «Egyszer egy királyfi» 31. old., «Zöld erdőben, zöld mezőben» 44. old.).

Valaha nagy területen, mindenféle megvoltak, de ma már inkább csak az öregebbek homályos emlékezetében élnek, ritka, egymással ma már össze nem függőnek látszó tájakon, s tűnő félben vannak.

2. *Ősi, összefüggő réteg.* Az idetartozó játékok igen régiek, de még sokfelé megvannak. Idetartoznak bizonyos mozdulatutánzó játékok (hordóöblögetés, zsákdobás, tőkehasogatás, csákvári csacsi) fogócskák, nevettető játékok, továbbá a métafélék, várasdi, pásztorjátékok, különféle régi varázsló szokásokat és régi történeti emlékeket őrző játékok (Fehér liliomszál, Erzsébet asszony), melyeket leányok játszanak. Népszerűségük tartalmukban rejlik. Tartalmuk annyira megfelel a gyermek lelki alkatának, hogy szívesen megtartja őket a gyermek emlékezetében. Az idetartozó nótásjátékok dallama dur hangnemű, jellemző gyermekskálán alapszik.

3. *Újabb, jórészt szórványos réteg.* Az idetartozó játékok egy részét a lányok nótás játékaiban látjuk. Újabb népdalokból és táncokból alakultak («Erdő mellett nem jó lakni» 90. old.). Van köztük nem magyar népi eredetű is. (Repülve jön egy madárka, Ispiláng, ispiláng, «tenyiszezés» falapockával, «focizás» rongylapdával.) Ez a legutóbbi játékréteg nem oly értékes. Jellemző képet ad népi játékaink keveredéséről idegen elemekkel s torzulásáról.

*

Végül vizsgáljuk meg ezeket a játékokat a gyermek szemszögéből. Említettük, hogy a gyermek jórészt a felnőttek szokásait utánozza játékaiban, de gyermeki fokon. Amit lát a felnőttektől vagy hall, annak tartalma legtöbbször túlhaladja az ő értelmét. Ha mégis átveszi a felnőttek mozdulatait, azért teszi, hogy a benne rejlő játékos ösztönöket kielégítse. Ilyen játékos ösztön az izomérzet, a mérkőzés, a ritmus, a nóta ösztöne. Ezek végső soron kulturális ösztönök, melyek kielégítésével a gyermek testi-lelki képességeit fejleszti, de ugyanakkor a felnőttek szokásvilága a gyermekek körébe lekerülve, eredeti értelmét elveszti. Ha a pásztorgyermek a maga által készített kis játékjószágot maga előtt hajtogatja s védelmezi társaival szemben, nem azért teszi, hogy őseinek állatörző életmódját bemutassa, hanem azért, hogy társaival szemben próbára tegye a maga ügyességét, hogy megmérkőzzék velük. Így az eredetileg pásztorkodó életmód a gyermek körében megváltozott: sporttá lett. Valamikor a Duna, Tisza

vízében való megmosdás és valamelyik legény kendőjében való megtörülközés a lányok körében népszerű szerelmi varázslás volt, ez a szokás azonban a gyermekek körében ritmikus, nótás játékká lett. (Lásd : «Fehér liliomszál»). Az égre nézés, földre köpés valamikor varázsló szokás volt, de ez kislányok körébe átmenve, arra szolgált, hogy vidám játék közben megnevettesse őket, s így az eredetileg varázsló szokás a gyermekek körében nevettetéssé vált. (Lásd : «Pipám, pipám». 130. old.)

A felnőttek szokásvilága csak anyagot, táplálékot szolgáltatott a gyermeknek arra, hogy játékos ösztöneit kielégítse. A játékok formáját a gyermek lelkülete adta meg.

A gyermek játékvilágát a legősibb tevékenység, a mozdulat szempontjából két nagyobb részre különíthetjük : sport és naiv mozdulatművészet. A kettő lejártsása a gyermek egyéniségétől függ.

Legfőbb egyéni különbség a fiúk és lányok társasjátékaiban rejlik.

A fiú játékaiban az erős mozgáson van a hangsúly. A mozgást nem kíséri játékos szöveg. Csak annyiban beszélgetnek a fiúk, hogy játék közben egymást dicsérik vagy szidják. A játszás gyönyöre az erő kifejtéssel, a fokozott mozgással járó öröm. Végső kielégülés : az erőállapot és ügyesség felismerése. A fiúk jellegzetes játécai csapatjátékok. Ezekben a játékosok ellenfeleket keresnek maguknak s őket egyesült erővel iparkodnak legyőzni. Különbféle játékszereket használnak, sőt játékaikat ezekre az eszközökre építik fel. (Labda-labdázás,

csige-csigézés, kötőfék-kötőfékecske.) Társasjátékaiknak sajátos felépítésük, szerkezetük van. Túlnyomó részükben a kezdés, lejátszás és újrjátszás mozdulatai élesen elkülönülnek egymástól. A kezdés abból áll, hogy a játzó társak különféle próbatételekkel kijelölik a szereplőket (ujjkiolvasás, adj-végy, botfogás, botrúgás, pénzfeldobás). A kijelölt szereplők nevet kapnak: csigész, király, gazda, adogató. Ugyancsak sajátos elnevezést kapnak a játékszerek is. A játék menete verseny, küzdelem. Az újrjátszásban az fog vezérszerephez jutni, aki kiválik társai közül. Ezek a csapatjátékok fegyelmező törvényeken épülnek fel: bizonyos parancsoló és tiltó törvényeik vannak, melyeket a játzó gyermeknek be kell tartania.

A leányok társasjátéka a mozdulat-szépségen és költészeten alapszik. Míg a fiú sportol, a leány jobban szeret táncolni, dalolni. Játékaiban az érzelem, a líra uralkodik. Mozgását verses szöveggel, dallal kíséri. A játszás gyönyöre a mozdulatritmusban rejlik. Végső kielégülés: a játékok eltáncolása és elnótázása. A leányok típusos játékterületét a nótás, táncos játékok töltik be. Ezekben egymással karöltve és nem egymás ellen játszanak. Játékszer a leányok társasjátékaiban igen ritka. Ha használ is játékszert a kisleány, ezt nem mérkőzésre, hanem kézügyességének, érzékszerveinek fínomítására használja (apró kövek, labda).

A leányok külön játékos eljárással nem jelölik ki a játékosokat, a szerepre valaki önként vállalkozik. A szereplőknek külön-külön elnevezésük nin-

csen. Parancsoló, tiltó játéktörvényeik nincsenek úgy kifejlődve. Társas érzékük nem olyan fejlett, mint a fiúké. A fiúk játékaiban több a realitás és a küzdés. A leányokban több a költészet. Mindkét egyéni stílusnak megvan a maga értéke. A fiúk játéka a testi erőt és a küzdő szellemet, a leányoké viszont a mozdulat ritmikáját és a művészi érzéket fejleszti. Előbbinek az a legfőbb jelentősége, hogy nemzeti sportunk alkotó elemeit rejti magában, utóbbinak az a jelentősége, hogy ősi táncaink és népköltészetünk emlékeit őrzi. Úgy látszik, hogy a női típus még a gyermekkorban is hivatott hagyományőrzője népünk költészetének.

A fiúk csapatjátékain és a leányok körtáncain kívül vannak olyanok is, melyeket mindkét nem játszik. De ezek közt is oly különbségek vannak, melyek a két nem eltérő lelki alkatát árulják el. Lejátszásuk tehát fiúk és leányok körében másként megy végbe.

Népi játékainkat a következő csoportokba oszthatjuk: mozdulatutánzó, csapatjátékok, táncosjátékok, fogócskák, kézügyességi játékok, kitalálás és nevettető játékok.

I. Mozdulatutánzó játékok.

Lejátszásuk úgy történik, hogy a gyermekek élénk testmozgással különféle tárgyak, jelenségek mozgását utánozzák, vagy régi nóták, történetek megkapó fordulatait szellemes gesztusokkal, ügyes mimikával jelenítik meg. Némelyikben meglepő képzelőerő lobog, másokban inkább az előadóügyesség tűnik fel.

A fiúk kézzelfogható, látható jelenségek mozdulatait utánozzák. Különösen a felnőttek életmódja, foglalkozása nyújt nekik hálás tárgyat.

A favágást juttatja eszünkbe a *tőkehasogatás*, a termés behordására emlékeztet a *zákdobás-játék*; a *hordóöblögetés-játék* mozdulatai olyanok, mintha a gazda a boroshordót hol egyik, hol másik oldalára döntené. A *pecsenyeforgatás* a pecsenyesütő ember mozdulatait utánozza.

E játékok erős testmozgással járnak, ugyancsak próbára teszik az izomerőt és ügyességet. Artista-produkciókra emlékeztetnek, sőt ezeknek voltaképpen ősei. Számban szegények, meglehetősen szűkörűek.

A leányok mozdulatai könnyebbek. De mozdulatutánzó játékaik jóval változatosabbak. Elsősorban nóták és mesék tartalmát színezik ki igen kifejező mozdulatokkal és arcjátékkal. Tartalmuk mese-

szerű. Királyúrfiakról, «kerek égen járó, nap után sétáló» királyleányról s egyéb mesebeli alakokról szólnak. Jórészükből a leánykérés és lakodalom gyermekes elképzelése ütközik ki, részük csak néhány töredékes mesejelenetet mutat be. Ide tartoznak a kisleányok tolvaj-játékai is, ezekben a tolvaj lopó, rabló mozdulatokat tesz. Akadnak állatutánzó játékok is, ezekben madarak, lepkék, kis nyúlak, csacsik mozgását jelenítik meg bájos közvetlenséggel. Fel-nötteket utánzó mutatványszerű játékaik nincsenek.

A fogócskák is mozdulatutánzó játékok. Leg-nagyobb részük ragadozó állatok jellegzetes mozdulatait utánozza. Mégis, lejátszásuk célja szerint erősen kiválnak a többiektől. Lényegük kergetés, egy-másra vadászás. Tárgyalásuk ezért külön fejezetben kerül sorra.

A mozdulatutánzó játékok külső formája kötött. A gyermekek meghatározott alakulatokat alkotnak s ezekhez szívósan ragaszkodnak. Nélkülök el sem tudnák játszani a játékaikat. A fiúk felállása és alakulata mindig attól függ, mit utánoznak. A leányok ötféle alakulatban állhatnak fel. Ezek: *kör*, *csoport*, *híd*, *aranykapu* és *lánc-sor*. Leginkább a *kört* kedvelik. Ez lehet álló, vagy mozgó, továbbá felállva, vagy guggolva alakítható. A játékosok vagy a kör közepén, vagy a kör körül haladhatnak. A *csoport* meglehetősen zsúfolt alakulat. A főszereplőt szorosan körülveszik a többiek s belekapcsolódnak. A *híd* láncolatos sor. A szereplők egyenes sorban egymás mellé állanak, felemelik kezüket s szomszédaikéval összekapcsolják. A magasra emelt kezek és fejek

felváltva zeg-zugos vonalban következnek egymás után. Az *aranykapu* némileg hasonlít az előzőhöz. Itt először csak ketten állnak egymás mellé magasra emelt, kölcsönösen összekulcsolt kezekkel, majd később egyre többen csatlakoznak hozzájuk. A *láncsor* úgy alakul, hogy a játékosok kezefognak s egymás kezét kihúzva, egyenes vonalban állanak fel. Leányoknál a játékosok száma 8—12.

A) FIÚK JÁTÉKAI.

Tőkehasogatás. Órhalom, Nógrád megye.)

Idősebb fiúknak való, tréfás játék. Hét fiú kell hozzá: négy *favágó*, két *balta* és egy *tőke*.

A *tőke* alkalmas, fűves helyen, puha földön hídbaáll, úgy, hogy a testsúly a két kézen és két lábon nyugszik. Előtte és mögötte két-két *favágó* egy-egy baltával feláll. Majd ezek «baltájukat» két oldalt kezénél és bokájánál fogva levegőbe emelik. A két *balta* a *tőkétől* két méter távolságra innen és túl, a föld felett lebeg. Most a *favágók* hintaszerű mozdulattal meglódítják őket. A *balták* ide-oda lengenek, kitérésük egyre nagyobb lesz, végre az egyik teste aljával a *tőke* hátához ütődik. A *tőke* az ütés erejétől felbukfencezik, de utána fejjel ellenkező irányban nyomban megfordul, újra hídbaáll s most már a másik *baltától* kapja az ütést. Miközben a *balták* hol jobbra, hol balra lendülnek, a *tőke* hol balra, hol jobbra bukfencezik. A fiúk mozgása azt a képet kelti bennünk, mintha egy *tőkét* két oldalról *baltával* hasogatnának.

A játékot ismerik Galgagyörkön is (Pest-megye). *Harangozásnak* nevezik. Ebben a változatban a tőkét *harang*, a baltákat *harangszívek*, a favágókat *harangozók* helyettesítik. A harangozók lejátszása ugyanaz, mint a tőkehasogatásé. A játék mozdulata a harang jobbra-balra való himbálását juttatja eszünkbe. Kazáron (Heves-megye) *ágyúzásnak* nevezik. Ehhez elég négy játékos, mert csak egy oldalról ütik hozzá egyik társukat a másikhoz. Aki az ütést adja : *ágyú*, ki az ütést kapja : *ágyúgolyó*.

Zsákdobás. (Csömör, Pest-megye.)

Minél többen játsszák, annál jobb. Aránylag nagy erőkifejtést és ügyességet igényel, de játszhatják 9—10 éves kislányok is. Először is két jó hosszú sor áll fel egymással szemben. (Lehet 8—8, 10—10 fiú is.) Mindkét sor átellenes tagjai egymás jobb- és balkezét megfogják, úgy hogy a karok keresztezik egymást. Ezek a játékosok a *zsákdobók*. Most már csak egy *búzas-* vagy *liszteszsákra* van szükség. Ez elő is kerül hamarosan egy apró legény képében. Felkapaszkodik a zsákdobók karjaira és kinyújtózkodva, elhasal rajtuk. Kezét kinyújtott karral előretartja. Ezután a zsákdobók összefogott karjukat meglen-dítik és hintaszerű mozdulattal előredobják a zsákot. Az repül egyet, majd eredeti helyéről valamivel elő-rébb, lezökken pajtásai karjára. Ezek megint tovább-repítik. Addig megy ez a játék, míg a zsák a sor végére nem kerül. Ha aztán így bevégezte repülését, a sor végén leáll : beáll zsákolónak, tehát valamelyik



Tőkehasogatás.



Pecsenyeforgatás.



A láncbúzás első jelenete.



A láncbúzás második jelenete.



Négyes bak.



Lóugró.



Hordóöblögetés.



Egyszer egy királyfi...: «Jó napot, jó napot gazdag bíró lánya!»

MAGYAR
TUDOMÁNYOS
AKADÉMIA
KÖNYVTÁRA

utolsó taggal kerül szembe és a fent leírt módon kezét fog vele. Természetesen így a zsákdobók helyzete is megváltozik egymással szemben, mert mindig más játékos fog kezét egymással. A repülésből egymás után mindegyik szereplőnek ki kell vennie a részét. Játék közben úgy mozognak a gyermekek, mint csépléskor, vagy őrléskor a munkások, mikor egymásnak kézről-kézre adják a zsákot. A «zsákdobást» a Dunántúlon *szómahordásnak* (szalmahordásnak), Alföldön *csónakozásnak* nevezik.

Pecsenyeforgatás. (Tard, Borsod-megye.)

Négy fiú játssza. Először is kiolvassák egymást, melyik kettő áll hídba, melyik kettő lesz pecsenye. Valamelyik kiválik, majd ujjal sorra rámutat társaira, sőt önmagára is s közben ütemesen ezt a versikét mondja: *«Kiugrott a gombóc a fazékból, utána a molnár fazekastól, stól-stól-stól, fazekastól!»*

Amelyik két fiúra a versike utolsó két szótagja esik, annak kell hídba állnia. Ezek mindketten szorosán egymás mellett, oldalt összeérve, hídbaállanak, de úgy, hogy fejük egymással ellenkező irányban néz. Kezüik, térdük és lábfejük éri a földet. Hátuk iránya vízszintes.

A két másik fiú most már összeállhat pecsenyének.

a) Az egyik, társa segítségével tótágast áll, úgy, hogy hassal fordul feléje. Ekkor, aki állva marad, a tótágast állónak két lábát a maga vállára veszi, majd kissé lehajolva, erősen átkarolja derekát. Erre

a tótágast álló most már nyugodtan elengedheti a földet s viszont átöleli az álló alak derekát. Kezüik ujjai imádkozó mozdulattal kapcsolódnak össze.

b) Az álló alak társával együtt megindul, oldalsó irányból megközelíti a kettős hidat s hasmást reádől.

c) Eközben társa háta érinti a hidalók hátát s át is gördül rajta. Közben az imént még álló alak átbillen a hidalókon, feje-túlér s már-már át is zuhan rajtuk. Ámde :

d) a tótágast álló a dülés lendületénél fogva talpraáll s a hídnak háttal állva, az imént még álló társát fejjel lefelé tartja. Így az átgördülés előtti helyzetnek fordított képe áll elő. A játék folytatása végett a talpraállott játékos társával a hídnak fordul s most már annak másik oldaláról dől rá a hídra, hogy majd ismét alulra kerüljön.

Ezek a mozdulatok egymást felváltva, pillanatok alatt játszódnak le. A két pecsenye egymás körül forog és felváltva gurul át a hídon, mint mikor a sült hús forog a nyárson. Ha azonban a pecsenyék közül valamelyik eltéveszti a játékot, vagy nem fogja jól társát, megtörténik, hogy leesnek, vagy széjjelgurulnak. Akkor büntetésül ők állanak le hídba s akik lent voltak, azok jönnek fel pecsenyének. Ezt a mutatványt *ördög-motollának* is nevezik. (Heves-m.)

Lánc-húzás. (Markaz, Heves megye.)

Különösen a kar erejét teszi próbára. A fiúk (10—15) vonalban egymás mellé állanak. Kezet-fognak. A sor elején álló játékos a *gazda*, a sor végén a *cigány*. Miután összefogózkodtak, a gazda a társai-

val megindul a cigány felé. A cigány szomszédjával együtt felemeli kezét. Az így létrejött kapun a gazda társaival átbúvik s maga után vonja őket, egészen addig, míg mindegyik át nem jutott. Lépdelés közben a játszó társaság hurokszerű mozdulatot ír le. A sor utolsóelőtti tagjának a saját tengelye körül ki kell fordulnia, ha követni akarja a többieket. De emiatt furcsa helyzetbe kerül: karja összefonódik mellén s következő társát már csak úgy tudja tartani összefont kézzel s háttal állva. A gazda ismét megy átbújni. De ez már csak a végétől számlított második és harmadik, majd később harmadik és negyedik, negyedik és ötödik stb. fiú keze alatt sikerül neki. Egyre többen fordulnak ki háttal s egyre többnek fonódik át a karja saját mellén. Készül a lánc. Végül már a gazda csak az utolsóelőtti fiú, a szomszédja karja alatt tud átbujni. Ekkor odaszól a cigánynak:

- Hogy a lánc, te cigány?
- Öt forint! — hangzik a válasz.
- Nem adnád lejjebb?
- Nem én!
- Széttépem a láncodat!
- Lássuk!

Erre nagyot ránt a gazda a láncon. Ha sikerül erőset rántani, valamelyik tag elereszti a másiknak a kezét s szétgurul az egész társaság: elszakad a lánc. Ha nem sikerül a gazdának elszakítani a láncot, akkor a gazda lesz a cigány, a volt cigány lesz az új gazda s a játékot megújrázzák. Ha a gazda el tudja szakítani a láncot, a cigány marad és egy új

szereplő lesz a gazda. Az új szereplő a volt gazda után következő tag.

Négyes bak.

Ehhez a játékhoz nyolc fiú kell. Négyen összefogózva, leállnak bakba, a másik négy átbakfittyezik rajtuk. Ez utóbbiak a bakugrók.

A szereplők kiválasztása újjkiolvasással jár: valamelyik kiáll és társait saját magával együtt újrámutatással a következőképen olvassa ki: *«Egyedem-begyedem tenger tánc, hajdú sógor, mit kívánsz? nem kívánok egyebet, csak egy darab kenyeret.»*

Amely játékosokra egymás után rákerül az utolsó szótag, azok sorra kiállanak. Mire a negyedik is kiáll, kezdődhet a játék.

A kiolvasottak összeállnak: kettő egymásnak háttalállva, terpeszállásban előredől, térdét kissé behajlítja s két kezét a térdkalácsokra szorítja. Most oldalsó irányból innen és túl a másik kettő ugyancsak terpeszállásba áll, de fejjel egymás felé előre-hajlanak, s a másik két álló alak lábát a térdhajlás mentén szorosan átkarolják. Fejük lehajlik, hátuk megfeszül. Kész a bak.

Most a bakfittyezők a fejjel összebúvó két fiú hosszanti irányában egymás mögött elhelyezkednek. Utána egyik a másik után bakfittyezik: nekifutnak a négyesbakknak, előtte két lábbal dobbantanak, majd ugrás közben kezüket a bakk csípőjére teszik, fejüket a bakk hátára hajtják s az ugrás lendületénél fogva bukfencet vetnek. A bakk tulsó oldalán talpra kell ugorni. A négyesbak helyzete eléggé kényel-

metlen, különösen nehéz a tartás annak a két fiúnak, aki másik két társának lábát karolja át, mert nyakuk erős szög alatt törik meg.

Ha a bakfittyezők valamelyike eltéveszti az ugrást, vagy a talpraugrás helyett elesik, miatta a többi ugrók is «lesülnek»: helyet és szerepet cserélnek a négyesbakkal. Ők állnak le négyesbakba s amazok fognak ugorni.

A játékosok mozgása hasonlít a bakkecske ugrásához. A Dunántúlon *csillagugrásnak*, vagy *molnárugrásnak*, Palócföldön *bakfittyezésnek* hívják ezt a játékot.

Lóugró. (Kiskunhalas, Pest-megye.)

Nyolcan-tizen játsszák. Ebben a játékban is két kis csapat szerepel. Az egyik csapat leáll lónak, a másik reáugrik. Itt is ki kell számolniuk egymást a játékosoknak, melyik lesz a ló, melyik lesz az ugró? A kiszámolás ugyancsak újrámutatással történik mint az előbbi játékban. A kiolvasó versike szövege ez:

«Egedem-begedem, zöld mező, nem vagyok én félkezű, Isten kovácsa vagyok, szent Pál-lovat patkolok, fényes szöggel szögezem, vaspálcával kongatom. Kong-kong Péter bácsi, szedd ki, vedd ki, add ki, dobd ki innen ebből ezt!

Akikre sorjában az utolsó szótag esik, azok leállnak lóba.

A ló úgy készül, hogy egy fa, kőfal, vagy szalmakazal előtt az egyik kiolvasott fiú háttal megáll, hátát nekitámasztja, kissé előrehajlik. Ez a «kőfalazó». Társa, akit szintén kiolvastak, terpeszállással szembeáll vele, előrehajlik, fejét társa ölébe

hajtja, mire a kőfálnál álló alsó fogással befogja a nyakát. Kész a ló. Ezt meg is lehet nyújtani: a harmadik kiolvasott fiú ugyancsak terpeszállással lehajlik társa után, amannak mindkét lábát átfogja a lábszáron s fejét jól lehajtja. Így tesz utána a negyedik, esetleg az ötödik is, ha van. A fiúk lába térdben kissé meghajlik.

Most a lovasok egyenkint nekifutnak a lovaknak, hozzájuk érve, dobbantanak s kezüket rászorítva a lovak csípejére, lovaglólülésben rájukpattannak. Egyszerre csak egy ugorhat a lóra. Nem szabad sem lecsuszni, sem lábának a földet érintenie. Most a kőfalazó gyorsan számol tizet. Ezalatt az ugrónak gyorsan, idejében lent kell teremnie, mert jön a következő ugró. Ha idejében nem tud leszállni, vagy ha eltéveszti az ugrást, vagy a lába földet ér, miatta többi társai vele együtt leállnak lóba és a szerep így megcserélődik.

Hordóöblögetés. (Maconka, Heves megye.)

Ezt a játékot páronként játsszák. Ketten-ketten egymásnak háttal állnak, s ebben a helyzetben karjaikat természetes irányban könyökben összefűzik, úgy, hogy mindegyiknek két tenyere saját mellére szorul. Egyidejűleg terpeszállást csinálnak.

Most felváltva hol az egyik, hol a másik törzsdöntést végez s ezzel egyúttal társát hátára veszi és jól kinyújtja.

Aki lehajlik, azt kérdezi társától: «Mit látsz?»

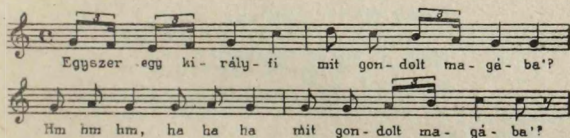
Amaz feleli: «Napot, holdat, csillagokat!» (Ezt azért mondja, mert arccal az ég felé fordul.)

A fiúk mozgása valóban az ide-odadülő hordó mozgásához hasonlít, melyet a gazda mosáskor hol egyik, hol másik oldalára fordít. *Máktörésnek* is hívják. (Géderlak, Pest-megye.)

B) LÁNYOK JÁTEKAI.

Egyszer egy királyfi . . . (Tard, Borsod m.)

Ebben a játékban a leánykák kézfogással kört alakítanak. A körön belül egymás mellett leguggol két kis leány, egyik a «gazdag bíró leánya», másik a «kosárkötő leánya». Most már csak egy «királyfira» van szükség, aki leánykérőbe fog menni. Ez is előkerül: valamelyik kiválik a körből s vállalja a királyfi szerepét. Körüljárja a kört, miközben a többiek egyszerre így kezdenek énekelni:



A nóta most már a következőkben is, mindvégig a fenti dallam szerint hm-hm-hm-ha-ha-ha refrénnel hangzik:

Fel kéne öltözni
Kocsisi ruhába,
Hm-hm-hm-ha-ha-ha stb. . . .

Most a királyfi átbuvik a körbeállók keze alatt s a gazdag bíró leányához lép. Közben a nóta így hangzik:

El kellene menni
 Gazdag bírólányhoz,
 Hm-hm-hm-ha-ha-ha stb. . . .

Ezután lehajlik a királyfi a gazdag bíróleányhoz,
 kezettfog vele s a szokásos refrénnel ez az énekes
 párbeszéd megy köztük :

Királyfi :

Jó napot, jó napot
 Gazdag bíró lánya!

Bíró lánya (visszaadja a kézfogást) :

Jó napot, jó napot,
 Üljön a diványra!

Királyfi (elengedi a bírólány kezét) :

Nem azért jöttem én,
 Hogy én itt leüljek.

Hanem azért jöttem :
 Jössz-e hozzám, vagy sem?

Bíró lánya :

Nem megyek, nem megyek,
 Mert én gazdag vagyok,

Hm-hm-hm-ha-ha-ha
 Gazdag legényt várok.

De van a szomszédba
 Kosárkötő lánya,
 Hm-hm-hm-ha-ha-ha stb. . . .

Erre a királyfi odafordul a kosárkötő lányához,
 kezettfog vele s köztük ez a párbeszéd játszódik le :

Királyfi :

Jó napot, jó napot
Kosárkötő lánya!

Kosárkötő lánya (visszaadja a kézfogást) :

Jó napot, jó napot,
Üljön a lócára!

Királyfi :

Nem azért jöttem én,
Hogy most itt leüljek,

Hanem azért jöttem,
Jössz-e hozzám, vagy sem?

Kosárkötő lánya :

Elmegyek én kendhez,
Szegény kocsislegény,

Illik kend énhozzám,
Szegény kocsislegény!

Ekkor a királyfi kijön a körből, körüljárja, majd mindnyájan így énekelnek a kis leányok a szokott dallamon és refrénnel :

Akkor a királyfi
Mit gondolt magába?

Felöltözött szépen
Királyi ruhába.

A királyfi ismét bebujik a körbe s a többiek ezzel egyidejűleg folytatják a nótát :

Úgy ment a városba
Gazdag bírólányhoz.

A királyúrfi odalép a gazdag bírólányhoz, de most
már nem fog vele kezét. Így énekelnek egymásnak :

Királyfi :

Jó napot, jó napot,
Gazdag bíró lánya!

Bíró lánya :

Hozta Isten, hozta,
Fényes királyúrfi.

Üljön le minálunk
Aranykanapéra!

Királyfi :

Nem azért jöttem én,
Hogy én itt leüljek,

Hanem azért jöttem :
Jössz-e hozzám, vagy sem?

Bírolánya :

Elmegyek, elmegyek,
Mert én gazdag vagyok,
Hm-hm-hm-ha-ha-ha
Gazdag legényt várok.

Királyfi :

Nem kellesz te nékem,
Gazdag bíró lánya!

Elmegyek én inkább
Kosárkötő lányhoz!

Odalép a kosárkötő lányhoz.

Királyfi :

Jónapot, jó napot,
Kosárkötő lánya!

Kosárkötő lánya :

Hozta Isten, hozta,
Üljön a lábára!

Királyfi :

De nem azért jöttem,
Hogy én itt leüljek,

Hanem azért jöttem :
Jössz-e hozzám, vagy sem?

Kosárkötő lánya :

Nem megyek, nem megyek,
Szegény leány vagyok,
Hm-hm-hm-ha-ha-ha
Szegény legényt várok!

Királyfi :

Én vagyok az, nem más!
Öleljük meg egymást!

A királyúrfi felemeli a kosárkötőleányt a guggoló helyzetből, megöleli, karonfogja s belül körbemegy véle. Közben a szokásos dallamra és refrénnel mindnyájan így énekelnek :

Viszik a szegény lányt
Üveges hintóba,

Viszik a gazdag lányt
Szemetes kocsiba.

Várják a szegény lányt
Terített asztallal,

Várják a gazdag lányt
Moslékos dézsával.

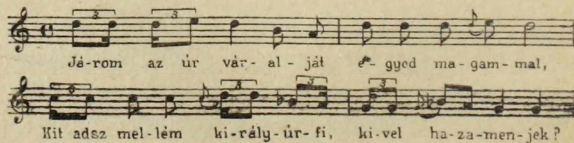
Költik a szegény lányt
Két pár édes csókkal,

Költik a gazdag lányt
Mogyorófabottal...

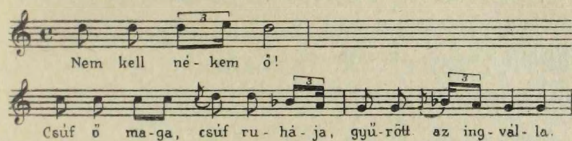
A nóta megszűntével megállanak, majd három új szereplő kiválik s újra játsszák a játékot.

Járom az úr várálját. (Szany, Sopron-megye.)

Ebben a játékban is kört alakítanak. Ez lesz a vár. Egy a kör közepébe áll. Ő a királyúrfi. Csakhamar akad egy kérő is, aki körüljárja a mozduatlanul álló kört. Leányt kér magának a királyúrfitól:



A királyfi most még nem mutat senkire, de a kérés a többiek együtt éneklése közben így énekel:



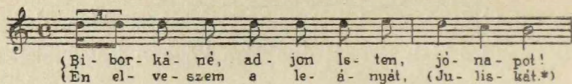
Erre a királyúrfi rámutat valamelyikre, mire a kérő a többiekkel együtt így végzi énekét :

Ő kell nékem, ő,
Szép ő maga, szép ruhája,
ragyog az ingvállá.

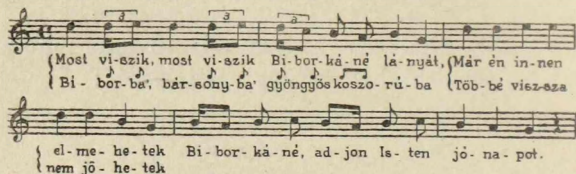
E közben azt a kis lányt, akit a nóta értelmében megszeret, kézenfogja s megkerüli vele a kört. Ugyanúgy tesz a másodikkal, harmadikkal, stb. s közben a játék szövege újrajátszáskor a szerint változik, hanyadmagával jár körbe a kérő. (Kettedmagammal, harmad-magammal.) A kérő kiválasztottjai hosszú sorban, a nóta ütemére lépdelnek s kerülgetik a kört. A játék népes körrel, két főszereplővel külsőleg is szépen mutat. Szövege elmosódottan mesészerű, értelme tiszta.

Biborkáné. (Csömör, Pest-megye.)

A leányok kiválasztanak egyet maguk közül, ő lesz Biborkáné. Egy kiválik, ő lesz a kérő. A többi mind csoportban közrefogja anyját, Biborkánét, belekapaszkodik a szoknyájába és gyöngéden kihúzza a szélrózsa minden irányában, arccal befelé fordulva. A kérő körbemegy, majd takarosán kezetráz Biborkánéval. Ezzel egyidőben kezdődik el a dal:



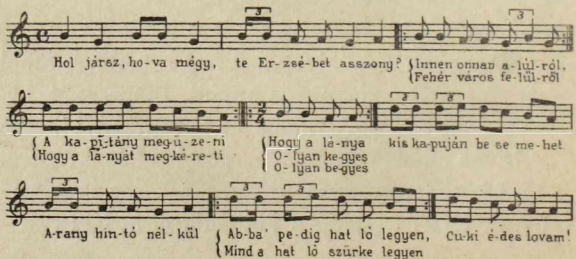
Aki megtetszik neki, annak int, mire a kiválasztott kislány, megfogja a kérő szoknyáját és így körüljárják a kis csoportot. A nóta végig így folyik tovább :



A játék ismétlődésekor a kérő elviszi a második, harmadik stb. leányt, akiknek ruháját mindig megfogja az utánuk következő. Így egész lánc-sor keletkezik, mely végre az árván maradt Biborkánét járja körül. A játékot eleven jelenetei, (köszöntés, kézfogás, leánykérés) mozgalmassá teszik. A menyasszony leírása a primitív szöveghez képest eléggé színes.

Erzsébet asszony. (Szücsi, Heves megye.)

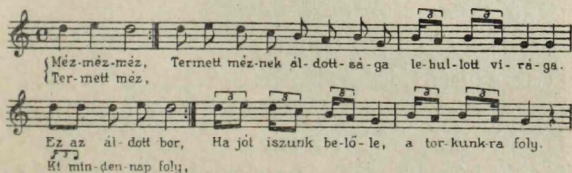
Ez is leánykérő játék. Kezetfogva, állókört alakítanak a leányok. Az egyik kiválik s megindul a kör körül. Közben mindnyájan így énekelnek :



«Erzsébet asszony» a nóta ütemére lépked, majd a nóta utolsó szólamára felfigyel és a «cuki édes lovam» szövegrész utolsó szótagjánál gyöngéden hátbaüti a körnek azt a tagját, akihez éppen most érkezett el, kézenfogja és elviszi. Újrakezdéskor ugyancsak ő jár körbe kis társával s a nóta végén a fent leírt módon ismét kiválasztja magának, akit elvisz. Az ujonnan kiválasztott kis leány előbbi társával fog kezét. Így viszi el Erzsébet asszony egymás után mindegyiket.

Méz-méz-méz... (Szenna, Somogy m.)

Kézfogással álló kört alakítanak. A körön kívül és belül egymással szemben egy-egy kis leány feláll. Egymás felé eső kezüket fölemelik és kölcsönösen összekulcsolják. Ezután mindnyájan nótára gyujtanak s a két külön szereplő megindul. Lépdelés közben a kör többi tagjainak feje fölött tartják összekulcsolt kezüket. A nóta így szól:



A nóta végéhez közeledve, a körüljárók megállanak. Aki a körön kívül mendegélt, az most elengedi társa kezét s két kezét összetartva, úgy tesz, mintha borral kínálná meg azt a körtagot, akinél most megállt. Mire a nóta elhangzik, társa felé fordul, aki a körön belül áll. Amaz is szembefordul

vele, tehát a körből kifelé tekint. Most a két kis leány két kézzel kezefog egymással, úgy, hogy karjaik vízszintes irányban átnyúlnak a körben álló tagok kezei felett. Következik a játék második részlete: a körön kívül álló leánykérő-szerepet vesz föl, míg a körön belül állónak ki kell majd adnia a kért leányt.

Leánykiadó: Mit kerülöd, mit fordulod az én házam táját?

Kérő: Azt kerülöm, azt fordulom a kend háza táját, el akarom venni a kend (Bözsike) leányát. (Annak a leánynak a nevét mondja ki a leánykérő, akinek a háta mögött áll.)

Leánykiadó: Az én lányom nem adom arany hintó nélkül, gyöngykoszorú nélkül! A hintóba hatoló legyen, mind a hatnak arany szőre legyen! Lipitom, lapátom, ereggy, édes lányom!

Erre a kívülálló leánykérő kézenfogja azt a körtagot, akinek a háta megett áll. A kiválasztott kis leány belefogózkodik a kérő szoknyájába és úgy megy a nóta ütemére, mely megint ismétlődik s a kérő a leánykiadóval ismét kezefog s kezüket magasra emelve, megint meghordozzák a körtagok feje felett. A továbbiak folyamán a kérő után egész kis sor húzódik, egymás szoknyájába kapaszkodva, mialatt a körön belül álló sohasem engedi el a kérő kezét s vele mintegy mozgó kaput alkot.

Hidas játék. (Kartal, Pest m.)

Két, egymással szembenálló sor tagjai (6—6, 7—7) kezefognak s összefogott kezüket felemelik.



Járom az úr váralját : «Kit adsz mellém, királyúrti?»



Járom az úr váralját : «Ő kell nékem, ő!»



Biborkáné: «Adjon Isten jó napot!»



Biborkáné: «Most viszik, most viszik Biborkáné lányát.»



Hidas játék: «Vagyok olyan jó vitéz, hogy hídon megyek át.»



Fehér liliomszál: «Fésülködj meg szépen!»

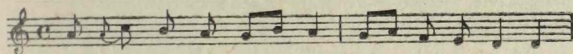


Mély kútba tekintek.



Zöld erdőben...; «Várj madár, majd megfoglak még...»

Az egyik sor a híd, a másik sor a hídon átkelni akarók csapata. A két sor egymástól 7—8 lépésnyi távolságra áll szemben. Csakhamar dalos párbeszédbe kezdenek. A párbeszédet a híd kezdi és a hídon átkelni akarók végzik. Mindkét sor felváltva dalol a következő dallamra :



Hidasok : Mit küldött az úrasszony? haja gyöngy a haja.

Átkelők : — Nektek hidat csinálni! haja gyöngy a haja.

Hidasok : — Miből lesz a híd lába? haja gyöngy a haja.

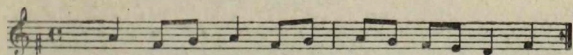
Átkelők : Bürökből és bodzafából! haja gyöngy a haja.

Hidasok : — Minek nektek az a híd? haja gyöngy a haja.

Átkelők : Nekünk azon átjárni! haja gyöngy a haja.

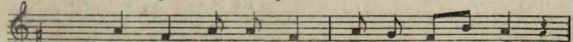
Hidasok : — Eltörött a híd lába! haja gyöngy a haja.

Ezután így változik a dallam és a párbeszéd :

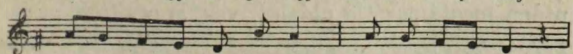


ÁTKELŐK: (Nyiss ka - put, nyiss ka - put Le - vá - ri - bi - ró - nak!

HIDASOK: (Nem nyi - tok, nem nyi - tok Le - vá - ri - bi - ró - nak.



ÁTKELŐK: Úr vagy, fé - nyes vagy, Bor - gos ka - pi - tány.



Va - gyok o - lyan jó vi - téz, (hogy) hi - don me - gyek át.

Az utolsó sorhoz érve a hídon átkelni akarók magasra emelt kezüket leeresztik, de egymással továbbra is kezetfogva, megindulnak a híd felé. A híd magasra emelt, összekulcsolt kezekkel várakozik. A nótá végén a hídon átmenni akarók megérkeznek legszélső tagjaikkal az élükön s a hidat alkotók magasra emelt karjai között kígyóvonalban ki-bebujkálnak. Miután átbujtak a híd minden egyes tagjának karja alatt, visszafutnak eredeti helyükre. A két sor a továbbiakban szerepet cserél. A volt átkelők kezdik a nótás párbeszédet és veszik át a hidasok szerepét, míg a volt hidasok fognak most rajtuk átmenni.

Fehérliliomszál. (Decs, Tolna m.)

Kézfogással állókört alakítanak a kislányok, majd egyik társukat beküldik a kör közepére. Ő fogja játszani Fehérliliomszál szerepét. Csakhamar rágyujtanak a következő nótára :

Fe-hér li - li-om-szál, u-gorj a Du-ná-ba, Támaszd meg ol-da-lad

az a-pany pál-cá-val Mo-sa-kodj meg szépen, Tő-ről-közz meg szé-pen
Fé-sül-ködj meg szépen,

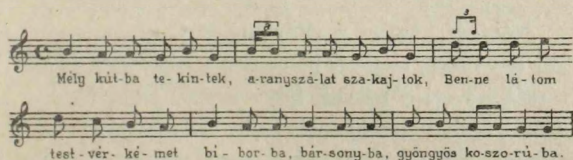
az a-pany tör-lő-be.

A nótá szövegének megfelelően Fehérliliomszál felugrik, majd guggoló állásba lehuppan a földre, utána megtámasztja oldalát, vagyis egyszerűen csípőre teszi kezét s guggoló helyzetben úgy tesz,

mintha mosakodna és megfésülködne. Utána feláll, odalép valamelyik kis társához s annak kötőjében «megtörülközik». Ezek a mozdulatok mindig egyidőben játszódnak le a nóta megfelelő szövegrészeivel. A játék végén Fehérliliomszál helyet cserél a körnek azzal a tagjával, akinek a kötényében megtörülközött, s újrakezdekor most ez fogja játszani a fentebbi szerepet. A játék ebben a menetben folytatódik, ameddig csak akarják.

Mély kútba tekintek. (Szent István, Borsod m.)

Ugyancsak álló kört kell alakítani kézfogással s egy játékos a kör közepére megy. Mindjárt a játék elején leguggol, és két kézzel elfedi arcát és szemét. Erre a többiek elkezdenek énekelni a következőképpen :



A nóta végén egyszerre felkiáltanak : «ki vesz ki?» A körben guggoló kislány válaszul elkiáltja az egyik kis társa nevét. Erre a nevén szólított kis pajtás bemegy a körbe társa elé, annak két kezét megfogja és felfelé haladó irányban nagyot ránt rajta. Ezzel egyidőben a guggoló kislány felugrik. Ezután szerepet cserélnek : aki «kihúzta társát a kútból», most az fog leguggolni, míg az előbbi kis lány amannak helyére áll a körbe. Ez a játék a sokfelé ismert «kútba

estem, ki vesz ki?» — társasjátéknak a gyermekek körében élő nótás alakja.

Zöld erdőben, zöld mezőben... (Kartal, Pest m.)

Szokásos kézfogással állókörben állnak. Az egyik kis lány bemegy a körbe s ott bent karját kitarva és madármódra lebegtetve, a következő nóta ütemére lépkedni kezd:

Zöld er- dő- be, kék me- ző- be sé- tál egy ma- dár- ka,
 Kék a szár- nya, zöld a lá- ba á- ra- nyos a tol- la.

Várj ma- dár, várj ma- dár, majd meg- fog- lak még,

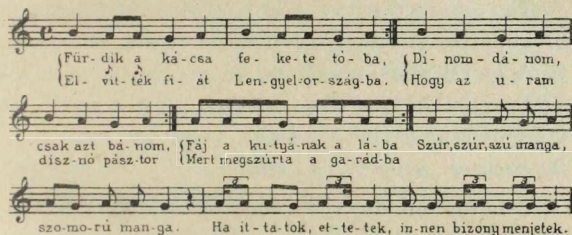
Ha az ls- ten úgy en- ge- di, ti- ed le- szek még.

Nótázás közben a «Várj madár» szövegrésznél a kör egy másik tagja is bemegy a körbe, bent lépkedő társát követi a nélkül, hogy karját lebegtetné, s a nóta végén megfogja a vállát. Ekkor szerepet cserélnek s most már ő lesz a madár, míg társa beáll a körbe annak helyére.

Fekete kácsa. (Buják, Nógrád m.)

Ebben a játékban két főszereplő van. Először is kézfogással állókört kell alakítani. A kör közepén guggoló helyzetben foglal helyet a *kácsa* és mindkét kezét csípőre teszi. A körön kívül van a *sánta kutya*. A játék nótaszóval kezdődik. Ezzel egyidőben a sánta kutya elindul a kör körül s kezdetben a nóta

ütemére lépked, miközben a fekete kácsa csípőre tett kézzel karját könyökben mozgatja s ezzel mintegy szárnymozdulatokat végez. A nóta így hangzik :

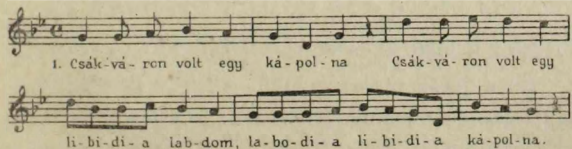


Für-dik a ká-csa fe-ke-te tő-ba, (Dí-nom-dá-nom,
El-vit-ték fi-át Len-gyel-or-szág-ba, (Hogy az u-ram,
csak azt bá-nom, (Fáj a ku-tyá-nak a lá-ba Szúr,szúr,azú manga,
disz-nó pász-tor (Mert megszurta a ga-rád-ba
szo-mo-rú man-ga. Ha it-ta-tok, et-te-tek, in-nen bizony menjete-k.

Arra a szövegrészre, hogy «Fáj a kutyának a lába», a sánta kutya féllábon bicegni kezd a kör körül illetőleg szökdel, egész a nóta végéig. A kácsa a nóta egész tartama alatt guggol és karját verdesve mozgatja. A játék végén két új szereplőt választanak.

Csákvári csacsi. (Kálló, Nógrád m.)

Ebben a játékban is két főszereplő van. Az előbbi játékhoz hasonlóan álló kört alakítanak. Aki a csacsi szerepére vállalkozik, az a kör legközepére áll, míg társa, az itató, a körön kívül lépdél körbe. A játék nótaszóra megy, mely így hangzik :



1. Csák-vá-ren volt egy ká-pol-na Csák-vá-ren volt egy
li-bi-di-a lab-dom, la-bo-di-a li-bi-di-a ká-pol-na.

2. A mellett volt egy lombos fa.

A mellett volt egy libidia ... stb ... lombos fa.

3. Az alatt legelt egy csacsi,
Az alatt legelt libidia ... stb ... egy csacsi.
4. A csacsi nagyon szomjas volt
(Ugyanúgy díszítve a szöveget, mint fentebb :)
5. Pohárba vittem friss vizet.
6. A csacsi szája nem fért be.
7. Dézsába hoztam friss vizet.
8. A csacsi nagyon jól ivott.
9. A csacsi neve X. Y. volt.

A nótát mindnyájan éneklik. Midőn ehhez a szövegrészhez érnek, hogy : «Pohárba vittem friss vizet», az itató két körtag felemelt karja alatt bebúvik a körbe és két kezét öblösen összetéve, a csacsi szája elé teszi. A csacsi nem fogadja el, félrefordítja fejét, mire az itató kijön megint a körön kívülre, tovább lépked a nóta ütemére. «Dézsába hoztam» friss vizet» szövegrésznél ismét bemegy, de most már kötenyét felhajtja és úgy kínálja meg a csacsit «vízzel». Erre amaz lehajtja fejét és az ivást utánozza. Utána megint kijön az itató lépdelni. Mire a nóta végéhez ér és a csacsi nevét kiejtik, a kör tagjai elengedik egymás kezét s a csacsit kitapsolják. A játék ismétlésekor új szereplőket választanak, de kiolvasás nélkül, csak egyszerű kijelöléssel.

Megsült a cipó. (Csesztve, Nógrád m.)

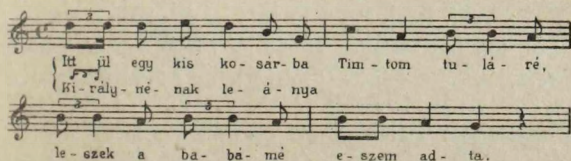
Ez a játék dallam nélkül megy. Szövegezése is alig van, de mozdulataiban igen kifejező. Alakulata elüt az eddig tárgyaltakétól. 8—10-en játsszák. Egymás háta mögé kell állniok a kislányoknak. Ezek a cipók. Elül két kis pajtás két oldalról közre-

fogja a cipókat, majd befelé eső kezét fölemelve, középső ujját begörbítve, közösen megkopogtatja a cipók fejét, visszafelé haladva, egyiket a másik után s közben ezt kiabálja: «Megsült a cipó, ég a cipó!» Miután az utolsó cipót is megkopogtatták, ezzel a kiáltással szaladnak ismét előre: «Vessük ki a cipókat, hopp!» Megragadják oldalt az első cipó kezét, rántanak rajta egyet, mire ő felugrik és kiugrik a sorból előre. A kopogtatók így tesznek a második, harmadik, stb. cipóval is.

A következő két játék átmenetet alkot a fogócskák felé.

Itt ül egy kis kosárba. (Szany, Sopron m.)

Ehhez a játékhoz két főszereplő kell. Az egyik szereplő társai közé áll, azok közrefogják, belekapaszkodnak szoknyájába és gyöngén maguk felé húzzák minden irányban.* A másik szereplő körülöttük körbe megy. Ezzel egyidejűleg felcsendül a nóta mindnyájuk ajkán:



A nóta végén a körbejáró gyöngéden hátbaüti a körnek azt a tagját, akihez éppen most érkezett el,

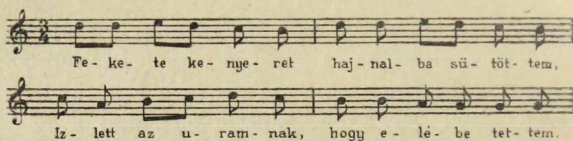
* Ezáltal «kosarat» formálnak.

mire az megfogja a körbejáró szoknyáját és utána lépked. Újra- és újrakezdekor a körbejáró ugyanígy választja ki többi társát, egészen addig, míg egyedül nem marad az a kislány, akit társai körülvettek. A körüljáró kiválasztottjai egymás szoknyájába kapaszkodnak és nagy körben körbelépkednek. Ezután következik a játék második fele. A nóta megszűnik s a kör közepén árván maradt kislány leguggol és úgy tesz, mintha ásna. A körbenjáró és társai pedig elengedik egymás szoknyáját és arccal befelé fordulnak. A körbejáró most a körön kívül lép és megszólítja az ásó kis lányt:

— Mit ás, néni?

— Sárgarépat! — hangzik a válasz.

Erre a többiek megint nótázni kezdenek:



— Adjon belőle nekem is!

— Várj, leteszem a kapát! — hangzik a válasz.

E kis párbeszédet ismét az imént énekelt nóta követi. A nóta végén türelmetlenül felkiált a körbejáró:

— Adjon már egyet! —

Erre az ásó gyorsan így válaszol:

— Majd mindjárt kapsz botot a hátadra!

Rögtön felugrik, s ha lehet, átbújik a körbenállók karjai alatt, majd úzóbe veszi a körbejárót. Ez

menekül előle, gyorsan a kör körül fut, s ha már szorult helyzetbe kerül, a körbenállók karjai alatt bebúvik a körbe. Üldözője oda is követni akarja, a többiek nem engedik be, de ha lehet, átbúvik a karjuk alatt. Ha elcsípte a körbejárót, akkor szerepet cserélnek. Ha nem, akkor a körbenállók egy másik tagja áll majd az újra kezdődő játékban a csoport közepébe.

Vászonteregetés. (Kazár, Nógrád m.)

Ház vagy kerítés fala mellett szokás lejátszani. 10—12 szereplő kell hozzá. A főszereplők a következők: 1. az anya, aki kiméri a vásznat, 2. a zshivány, aki ellopja a vásznat és 3. a kakas, akinek vigyáznia kéne a vászonra.

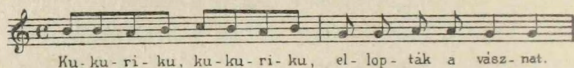
A többiek a vásznak. Ezek kezefognak és egymás mellett, háttal a falnak, felállnak. A vásznak egyik végén áll az anya, a kakas a vásznak előtt, közep-tájt. A zshivány a vásznak másik végén lapul meg.

A játék a következőképpen folyik le:

Az anya a végétől kezdve, mérni kezdi a vásznat, vagyis kitárt karral sorjában mindegyikre rámutat, közben így beszél:

«Ez egy méter, e két méter, e három, stb.» Végül a kakashoz fordul: «Menek Tarjánba. Ha a vászonból elvesz egy méter is, fejenváglak!» (Hozzálép a kakashoz és középső ujját begörbítve, úgy tesz, mintha megkopogtatná a kakas fejét.) Utána távolabb félrefordul. Erre előront a zshivány a másik végén, kézenfog egyet és a háta mögé állítja. Nosza, letérdel a kakas, szétnyújtja ujjait s kezét a hüvelyk-

ujja felől fejéhez emeli, majd így «feltarajozva» magát, hangosan ezt mondja éneklőhangon :



Az anya erre nekitámad a kakasnak. Az fut, amerre lát, az anya utána, majd egyet kerülnek és visszaszaladnak. Közben az anya, ha eléri a kakast, elrakja.

A játék ismétlődésekor a zsvány ellopja az összes vásznat.

Ekkor következik a játék második fele.

Az anya a kakassal keresi a zsványt. De az ellopott vásznak széthúzott szoknyájukkal eltakarják őt. Megérkezik a vásznas a kakassal. Kérdi :

- Nem láttatok erre egy embert?
- Dehogynem! Láttunk!
- Merre ment?
- Elment az ibolyaútra.
- Milyen messzi?
- Húsz (vagy tíz) lépésnyire.

Elmegy a vásznas a megadott távolságra. Kisvártatva visszajönnek.

— Jaj, de szagos az az út! Mégsem találtam.

A vásznak most sorra elküldik az anyát a *tüskés útra*, *köves útra*, 10, 15, 20 lépésnyire, de az anya eredménytelenül tér vissza. («Jaj, de tüskés ez az út», vagy : «jaj, de köves ez az út», mégsem találtam meg!) Egyszerre csak tapsolni kezd a zsvány, mire reá futnak a vásznak az anyára és a kakasra és megcsipkedik őket.

II. Mérkőző csapatjátékok.

Ezekben csak fiúk játszanak. Csapat játszik csapat ellen. A szereplőket ujjkiolvasással, kőfeldobással vagy botfogással választják ki. A csapatjátékok célja háromféle lehet :

1. Az egyik csapat arra kényszeríti a másikat, hogy az helyet és szerepet cseréljen vele. Ilyenek a *szaladós méta*, *kifutó méta*, *tekézés*, *mancsózás*, *várasdi*, *kótyázás* és *göcsözés*.

2. A csapatok egymást fogyasztják. Az idetartozó játékokban az a csapat nyer, amelyiknek sikerült kiirtani a másikat. Ilyenek a *körméta* és a *beváltós*.

3. A csapatok valamilyen idegen testet hajtanak át egymáson. Ilyen magyar játékot, mely volta-képen gólrá, (minálunk *csikóra*) megy, csak egyet találtam. Ennek a neve : *karikázás*.

A csapatjátékokat játékszerek szerint is lehet osztályozni. Ebből a szemszögből nézve, négyféle játékot különböztethetünk meg :

1. mérkőzés labdával (méta-félék, várasdi, beváltós, göcsözés),

2. mérkőzés fagolyóval (tekézés, mancsózás),

3. mérkőzés botocskákkal (kótyázás, pőtyézés),

4. mérkőzés fakarikával (karikázás),

Az említett játékszereket vagy pusztá kézzel, vagy ütőfával ütik el.

A lószőrlabda úgy készül, hogy az elhullajtott vagy a lóról, tehénről leszakított lószőrt vagy tehén-szőrt meleg vízbe teszik a gyerekek, hogy jól megpuhuljon és tapadjon. Utána két markuk közt sodorják és összeszorított térdük közt addig szorongatják, míg kezd összeállni. Az így készülő labdát egyik kézbe veszik, másik kezükkel mindenfelől ütögetik. Ha eléggé összeáll a labda, elteszik száradni. Ezzel a labdával bátran lehet ütniök egymást, nem tesz kárt a gyereken, csak az a hátránya van, hogy könnyű, nem lehet messzi elütni.

A fagolyót mindenféle fából készítik, de legjobb hársfából vagy iharfából. A faanyagból először is durván baltával kivágnak egy kb. 1·5 dm. átmérőjű kockát, ezt azután tekére kifaragják. (Átmérője 1—1·5).

Az ütőfát görbe farúdból faragják. A markolata ki van faragva, hogy a fogás jól essen rajta, a vége görbére van kifaragva, hogy a labdát minél nagyobb felületen érje. Készülhet deszkadarabból is. Ebben az esetben lapocka-, illetőleg lapátformára kifűrészelik.

Különösen szépen faragják ki a mancsozó botot és a mancsot. A mancsozó bot 2·5 dm hosszú, karsu süvegformára kifaragott fa, melynek elkeskenyedő markolata kissé befelé homorít. Hársfából, kőris- vagy iharfából készült. A süvegformára való kifaragás után késsel lecsiszolják, majd szép virágformákat, levélszoportokat vésnek belé. A mancs apró fagolyó, melyet ugyanabból a fából faragnak, mint a mancsozó botot és ugyanúgy díszítik ki. (Átmérője 6—7 cm.)

A fakarika tölgy-, bükk-, vagy gyertyánfatörzsből készül. Egyszerűen kifűrészelik 3—3.5 dm az átmérője, vastagsága 4—5 cm.

A botocska egyszerű kis faág. (Hossza : 2—5 dm.)

A csapatjátékokhoz nagyobb területű, sík játszótér kell. A játékosok felállása egysoros vonalban vagy nagy köralakban alakul ki, de nem olyan kötött, mint a mozdulatutánzó játékoké. A játszótársak helyüket élénken változtatják.

Szaladós méta. (Hárskút, Gömör m.)

15—20 méter hosszú, 8—10 méter széles pálya kell hozzá.

A szereplők: két *király* és 5—5 vagy 6—6 katona.

Játékszerek: egy drb. *lőszórlabda* vagy *tehénször. labda* és annyi *ütőfa*, amennyi a játékosok száma. Az ütőfa jó egy méter hosszú, kampós végű bot vagy egy méter hosszú nyelű, négyszögletű lapos falapocka. (Átmérője két deciméter.)

A két király a két legügyesebb játékos. Először is megalakítják egymás ellen játszó csapataikat. Ez úgy történik, hogy egymással szembeállnak és az egyik ütőfával *mérkőznek* vagy más szóval *léválnak*. Az egyik király elővesz egy ütőfát és a másik király felé dobja. Amaz ügyesen elkapja s azon a helyen tartja, ahol megfogta, majd a dobó király felé nyújtja. Ez közvetlen a botot fogó király marka felett ugyancsak megmarkolja a botot, melyet most már felváltva, mindig feljebb és feljebb fognak,

Akinek még maradt annyi rész, amennyit át tud fogni, a nélkül, hogy elejtené az ütőfát, az választ először, a másik király választása csak azután következik. A léválást addig folytatják, amíg mindkét csapat katonái meg nincsenek.

Most már azt kell eldönteni, kik lesznek *ütők*, kik lesznek *kapók*? *Sasozni* kell. Ez úgy történik, hogy két követ vesznek elő a királyok, megjegyzik és feldobják. Akinek a köve hamarabb esik le, az csapatával együtt ütő lesz és a pálya előnyösebb felét választja. («Fönt lesznek».) A kapókra azt szokás mondani, hogy «lent vannak». Most mindkét csapat egy-egy vonalat húz maga előtt s a pálya közepén kődarabbal vagy fadarabbal vagy 3—4 m átmérőjű) kör meghúzásával kijelölik a *várat*. A csapatok előtt elhúzódnó vonalakat *métáknak* nevezik el. A két csapat egymással szemben, 15—16 méter távolságra arcvonalba feláll. A két király a két csapat közepén foglal helyet. A királyokat az különbözteti meg a katonáktól, hogy a katonák csak egyszer üthetnek labdát, a királyok meg hatszor.

A játék menete a következő: a kapók közül az egyik felmegy az ütőkhöz adogatónak. Sorra feldobja mindegyik ütő előtt a labdát, melyet az ütők megcéloznak és az ütőfával messzi elütnek, hogy a kapók minél messzebb szaladjanak majd utána. Egy-szerre természetesen csak egy ütő üthet. Az ütés úgy történik, hogy az ütő két kézre fogja a botot s az adogató által földobott, majd visszahulló labdát ferdén felfelé irányuló ütéssel megvágja. Ha sikerült

eltalálnia a labdát s az messze repül, gyorsan kirohan és a várba fut, s ha van ideje, visszafut csapatához. A kapók ezalatt azon igyekeznek, hogy gyorsan megszerezzék a labdát s azzal leüssék az ütőt, mielőtt ez a várba vagy haza tud menekülni. A várban, vagy a métákon belül tilos leütni a kapóknak az ütőt. Ha az ütő ütéskor nem találja el a labdát, helyben marad s a következő ütőre kerül sor. Ha az ütő kifutott a métából a várba és nem tud visszaszaladni csapatához a nélkül, hogy valamelyik kapó le ne üsse, bent marad a várban és addig vár, míg egy másik katona az ő csapatából nem üt új labdát. Ha társa ütött s a kapók a labda után szaladnak, ezalatt az idő alatt igyekszik visszafutni. De megtörténhet, hogy az ütő katonák közül egy sem tud visszamenekülni a várból. Ilyenkor a király igyekszik kiszabadítani katonáit: utoljára ő marad s egymásután hatszor üt. Ezalatt katonái időt nyernek a visszamenekülésre. Ha a megütött labda nem megy el messze és az adogató is meg tudja kaparintani, neki is joga van a szaladó ütőt leütni.

Ha valamelyik ütő háromszor elvéti a labdát, kiáll a játékból. Ha valamelyik kapó vagy az adogató a váron vagy métán kívül, tehát a nyílt pályán szaladó ütőt a labdával eltalálta, a két csapat helyet cserél, az ütők *lesülnek*, lemennek a kapók métája mögé, míg a kapók feljönnek és ők lesznek az új ütők. Megtörténik, hogy a kapók az elütött labdát röptében elfogják. A két csapat ekkor is helyet és szerepet cserél.

Kifutó méta. (Szilvásvár, Borsod m.)

A játszótér hossza 15—20 m, szélessége 8—10 méter.

Ehhez a játékhoz is kell két király és 5—5, 6—6 katona.

Játékszerek : tehénször- vagy lószörlabda és csak egy ütőfa. Az ütőfa kampós végű bot. A szereplők elnevezése : *ütők* és *hagyítók*. A két király csapatát «adj-végyl»-ezéssel állítja össze.

Szembeállnak egymással és ezt a párbeszédet folytatják :

1. *király* : adj!

2. *király* : végyl!

1. *király* : veszem X—Y-t!

2. *király* : adj!

1. *király* : végyl!

2. *király* : veszem X—Y-t!

A párbeszédből kitűnik, hogy az «adj-végyl»-ezés felváltva történik. Ilyenformán mindkét király egyenlő eséllyel választja ki katonáit.

Ha a két csapat előállt, felkészülnek a játékhoz. Az ütők a pálya felső végén arc-sorban helyezkednek el, középpüthet a királlyal s egy vonalat húznak maguk előtt : ez a méta. A kapók, vagy hagyítók a pálya hosszanti szélén, az ütőkre merőleges irányban és arccal feléjük fordulva állanak föl. A király leg-hátul áll.

A pálya közepe táján egy kő- vagy fadarab jelzi a *várat*, ahová az ütő a hajítók elől bemene-kül.



Csákvári csacsi: «Dézsába hoztam friss vizet.»



Megsült a cipó: Kopogtatják a cipót.



Megsült a cipő : «Vessük ki a cipőt».



Itt ül egy kis kosárba ; «Mindjárt kapsz botot a hátadra!»



Vászonteregetés: «Ha a vászonból elvesz egy méter is,
fejenváglak!»



Vászonteregetés ; Kergetik a kakast.



Szaladós méta. «Léválás», máskép : «rúdmérés».



Szaladós méta. A labda elütése.

Ebben a játékban is, a katonák csak egyszer üthetnek, míg a király hatszor.

A játék menete a következő: Az egyik ütő balkezebe veszi a labdát, jobbkezevel megmarkolja az ütőfát, utána feldobja a labdát, megvárja, míg visszahull és ekkor jobbkezben tartott botjával ferdén felfelé tartó irányban jól megüti. Ha sikerül a labdát jó messzire elütnie, elengedi az ütőfát következő társa számára, bemenekül a várba és ha lehet, visszarohan. Ezalatt a kapók a lapda után szaladnak s ha idejében elcsípi, egymásnak kézről-kézre dobják, hogy aki legközelebb áll a menekülő ütőhöz, így könnyűszerrel leüthesse. Legtöbbször a hagyítók királyának lesz a zsákmánya az elütött labda, aki nyomban továbbítja azt katonáinak. A várban és az ütők metáján belül tilos «meghagyítani» az ütőt. Megtörténik, hogy az ütő inkább a várban marad, mert a hagyítók valamelyike a megkaparintott lapdával közeláll hozzá és így könnyűszerrel leüthetné. Ekkor a hagyítónak oda kell gurítania a lapdát a következő ütőnek. Mialatt ez a fent leírt módon elüti a lapdát, a várban szorult katona igyekszik egérutat nyerni és míg a hagyítók a labda után futnak, ő addig visszamenekül. Mindegyik ütőnek egymás után egyszer kell ütnie. Aki háromszor elhibázta, kiáll. Előfordul, hogy a labdaütő katonák mind a várban ragadnak, mert nincs remény a visszamenekülésre. Ekkor királyukon van a sor, hogy megmentse őket. Egymás után hatszor üti el a labdát a hagyítóknak, hogy míg azok a labdáért futnak, emberei vissza tudjanak menekülni.

Ha a hagyítók valamelyikének sikerül valamelyik labdaütőt meghagyítani, vagy a labdát röptében elkapni, az ütők *«kivannak»*, vagyis helyet cserélnek a hagyítókkal és újrakezdekor ők lesznek a hagyítók.

Várasdi. (Szügy, Nógrád m.)

Ez a játék is méta-féle, 12 vagy 16 szereplővel és egy lószórlabdával. A pálya egy 15—16 m átmérőjű kör, melyen innen és túl, (egymással szemben) helyezkednek el az ütők és a lapálók.

Hogy kik legyenek az ütők és kik legyenek a lapálók, azt ujjiolvasással kell eldönteni. Valamelyik kiválik, majd ujjal sorra rámutat társaira, sőt a kiolvasásba beleszámítja magát is és ezt az apró verset mondja :

«Egyszer egy időbe, sziráki erdőbe, összevesztek a madarak, arra ment a szarka pap, kihúzta a szalmakardját, levágta a szunyog nyakát. Ki menjen most doktorért?? bíbic megy a doktorért. Míg a bíbic ballagott, szegény szunyog megfagyott.»

Akire az utolsó szótag jön, az rendre beáll az ütők csapatába. Akik a kiolvasáson elmaradnak, azok alkotják a lapálók csapatát.

Az ütők a játszóteret alkotó kör mentén most már annyi köröcskét húznak, ahány tag van a csapatukban. Ezek a várak. Átmérőjük 1—2 méter.

Miután felállt a két csapat, az ütők sorra egymás után feldobják a labdát saját maguknak, majd pusztán kézzel a lapálók felé ütik. Az ütés felső kéztartással történik, tehát a felemelt kézfej az ütő felé néz. Egyszerre csak egy üthet. Az ütő a labda elütése

után az egyik vár irányában futni kezd a kör mentén és igyekszik elérni a várat. Ha az a lapáló, aki elfogta a labdát, azt kiáltja : «állj»!, akkor az ütőnek meg kell állnia, akár elérte a várat, akár nem. Ha nem áll meg, kiáll a játékból. Ha elérte a várat akkor, amikor ellenfele megállította, a lapáló nem ütheti le. De ha nem érte el, a lapálónak joga van megcélozni. Ha eltalálta, az ütők «lesülnek», vagyis helyet cserélnek a lapállókkal és átveszik amazok szerepét. Ha nem sikerült leütni az ütőt, az beugrik egy várba s most már nyugodtan álldogálhat benne. A várból nem kell viasszaszaladni a saját csapathoz! A játék arra megy, hogy mindegyik ütő egy-egy várba el tudjon helyezkedni. Ha a labda messze elgurult, a lapálóknak oda kell azt gurítaniok az ütőkhöz, akik sorra egymás után elütik a labdát és a kör mentén egymás után egy-egy várba igyekeznek befutni. Ha a lapáló elfogja a labdát és rákiált a vár felé futó labdaütőre, hogy állj!, az történetesen olyan vár előtt is megállhat, amelyben már van egy társa. Ebben az esetben a vár régi gazdája átengedi neki a várat s őmaga egy másikba igyekszik befutni. Ha az ütők mindegyikének sikerült elhelyezkedni a várakban, valamelyik vár gazdája körbe kezd futni s ezzel alkalmat nyújt a lapálóknak, hogy még utoljára üthessenek. Ha a lapálók ez esetben sem tudnak ütőt ütni, akkor a játék újra kezdődik ugyanazzal a szereposztással. Ha az ütő által elütött labdát valamelyik lapáló röptiben elkapja, az ütők ugyanúgy lesülnek, mintha a lapáló valakit közülök leütött volna.

Körméta. (Markaz, Heves m.)

A játszótér egy 15—20 méter átmérőjű kör, melynek kerületén a *lapogatók* csapata helyezkedik el. A másik csapatnak, mely a kör belsejében foglal helyet, a neve: *bújó csapat*. A két csapatot a két legjobb játékos, a két *főmétás* választja ki *viberálással*. Kiválasztanak két követ, megjegyzik és felhajintják. Akinek a köve hamarabb esett le, az választ először, a másik csak utána. A viberálást addig ismétlik, míg nincsen kész mind a két csapat. A lapogatók minden egyes tagja a kör mentén egy-egy méta (kő vagy fadarab) mellett elhelyezkedik. A bújók a kör belsejében vannak és figyelik a lapogatókat. A legügyesebb lapogató egy nagyobb méta, az ú. n. főméta mellett áll és irányítja a játékot. A játék fogyasztásra megy, vagyis a két csapat irtja egymást. Az egyik lapogató dobja a labdát a másik lapogatónak. Lehetőleg a főmétásnak. Ez megcélozza a bújócsapat valamelyik tagját és feléje dobja a labdát. Ha sikerült eltalálnia, az kiáll. Ha azonban nem, akkor a bújók igyekeznek megkaparintani a labdát és a lapogatók közül valamelyiket kiütni. Míg a bújók ide-oda futkoshatnak, addig a lapogatók nem hagyhatják el a métákat. Sokszor jó, ha a lapogatók megtevéseztik a bújókat, vagyis a kör mentén kézzel kézre dobják egymásnak a labdát, mert ilyenkor a labda métáról métra vándorol s a bújók nem tudják hirtelen követni a labda irányát. Mindig arra kell fordulniok, amerre a labda jár. Ha a főmétás hibázott, és a bújók kiütdték, helyébe áll egy másik lapogató,

csakhogy a főméta ne maradjon üresen. Megtörténik, hogy a lapogatók közül csak egy marad. Ennek joga van «keringetni», vagyis métáról métára szaladni, akár nála maradt a labda, akár nem. Ha nincs nála a labda, akkor ő fut a bújók elöl; métáról-métára menekül. Ha métát ért, nem lehet leütni. Ha nála marad a labda, úgy keringet, hogy valamelyik bújó társát kerülgeti, hogyha lehet, hátulról üsse le.

Ha messze gurult a labda, «gyertyát kell gyujtani». Ez abban áll, hogy vagy a lapogatók vagy a bújók közül valamelyik kézbeveszi a labdát és függőleges irányban magasan feldobja. Aki megkapja, csapata nevében az folytatja a játékot.

Ha valamelyik csapat tagjai eggyel kevesebben vannak, mint a másik csapatban, akkor ennek «perá»-ja van. A «pera» azt jelenti, hogy a kisebb létszámú csapatban az egyik tag kettőnek számít. Pera van akkor is, ha egy tagot kiütnek, de meg-sajnálják és engedik még egyszer játszani.

«Szűz a méta» akkor, ha nem ütnek le egyet sem a lapálók közül. Így egyik méta sem lesz üres.

Lehet ezt a játékot hármásban is játszani. Ebben az esetben két lapogató és egy bújó szerepel. Ez az egy bújó a kör közepén «pera», azaz két emberrel ér fel. Ha leütik, még egyszer játszhat.

A körmétában az a csapat nyer, amelyik kiírtja a másikat.

Beváltós. (Kálló, Nógrád m.)

Elég hozzá 10—15 méter hosszú 7—8 m széles játszótér. A játékosok két csapatra különülnek el. Egy-

egy csapatban 7—8 fiú szerepelhet. Játékszer : egy labda. A játékosokat ujkiolvasással vagy léválással választják ki. A léválás itt is ugyanaz a botfogás, mint amelyet fentebb említettem. A kiolvasás volta-képpen számolás. Valamelyik fiú kiválik társai közül, majd számolni kezd huszonnyolcig, közben mindegyik társára rámutat, önmagát is beleszámítva. Akikre sorra 28 jön, azok félreállnak és külön csapatra különülnek el. Mikor mind a két csapat megvan, kezdhetik a játékot. Felállanak egymással szemben arcvonalba, majd arcvonaluk előtt jó két-két lépésnyire csapatonkint egy-egy *sarkallást* csinálnak. A sarkallás kis gödör, melyet csizmájuk, vagy cipőjük sarkával vájnak a földbe. Most mindkét csapatból egy-egy kilép és beáll a sarkallásokba. Ezek arra fognak törekedni, hogy egymást kiüssék. Az egyiknek már ott van a kezében a labda. Ügyesen odadobja ellenfelének, de a következő pillanatban kiugrik a sarkallásból és oldalt vagy hátrafut, mert ellenfele megcélozza és hozzávágja a labdát. De míg ő kiugorhat, ellenfelének nem szabad elhagynia a sarkallást. Ha az ütő eltalálja a menekülőt, akkor amaz kiáll és csapatából más áll a helyére s ugyancsak átdobja amannak a labdát és menekül. Ha azonban nem tudja eltalálni, akkor ő fogja odadobni a labdát megmenekült ellenfelének s könnyen ő eshet ki, ha most az fogja megdobni. Természetesen, mihelyst a menekülő szerepét veszi át, elhagyhatja a sarkallást s ellenfele marad bent.

A játék addig folyik, míg valamelyik csapat «ki nem irtotta» a másikat.

Ütőteke. (Sajógalgóc, Borsód m.)

A játszótér 15—20—25 m hosszú, 6—10 m széles síma pálya.

Játékosok : *ütők* és *visszaütők* vagy másképpen *fogók*.

Játékszerek : 1. Teke. Ez félököl nagyságú, labdaalakra kifaragott golyó. Legjobb, ha hársfából készül, de lehet nyírfából is. 2. *Tekebot*. Kb. 60 cm hosszú, keményfából készül, végén megvan helyezve. Ahány játékos van, annyi tekebotnak kell lennie.

Az egymás ellen játszó két csapatot a két legügyesebb fiú állítja össze. Ők a *gazdák*. Már előre el van döntve, ki az *ütők* gazdája, ki a *fogók* gazdája. Ezek először is szembeállanak egymással és «adj botot!»-oznak. Ez ugyanaz, mint a léválás : egy botot kézbevéve, jobbkezüket fogómozdulattal fölváltva, rámerik a botra. Amelyiknek még jutott a boton fogni való, az választ magának játékost először. Ezt az adj botot-ozást addig ismétlik, míg csak akad választani való játékos.

Most már az *ütők* magukhoz veszik a tekét, botjukat, és a pálya felső végén arc-sorban elhelyezkednek. A *fogók* velük szemben, a pálya alsó végén állanak fel, de nem arc-sorban, hanem össze-vissza, az *ütők* arcvonalára merőleges csoportban.

A játék lényege az, hogy az *ütők* a *fogók* felé ütik a tekét, miközben *ütőbotjukat* is eldobják. Azonban eldobott *ütőbotjukat* gyorsan vissza kell szerezniök, hogy tovább tudjanak játszani s közben ügyelniök kell, nehogy a *fogók* a maguk botjával

úgy üssék vissza a tekét, hogy az a nyakukon maradjon. A fogók azzal akarják hely- és szerepcserére kényszeríteni az ütőket, hogy az általuk elütött tekét visszaütik, vagy azzal, hogy nem engedik az ütőket eldobott tekefájuk visszaszerzésére.

A játék menete a következő: az ütők a maguk arcvonala előtt két jó lépésnyire egy kis földemelkedésre teszik a tekét. Most egymás után üthetnek. A fogók azon igyekeznek, hogy leváltásra kényszerítsék az ütőket. Ezt vagy azzal érik el, hogy az ütők által felējük vágott tekét botjukkal visszaütik az ütőcsapat vonalára, vagy pedig azzal, hogy megfosztják az ütőcsapatot a tekebotoktól. A játék folyamán az ütők egymás mellé állnak, míg a fogók velük szemben egymás után, elszórtan állnak fel. A tekét az ütők sorjában egyenkint ütik el a fogók irányában: 2 méter távolságból a tekebottal csóváló mozdulattal megcélozzák a tekét és jó messzire elütik. A teke a bottal együtt messze kirepül és elgurul. A fogók résen állanak és a felējük guruló tekét vagy kézben tartott bottal, vagy célzással és botráhajítással egyszerre igyekeznek visszaütni. Ez meglehetősen nehéz dolog, de a fogóknak van annyi előnyük, hogy a botot kézben tarthatják, vagy ha eldobják is, bármikor visszahozhatják a pályáról. Azonban az ütő az eldobott botért csak akkor szaladhat, ha társa átveszi a következő ütést. Ha a fogók vissza tudják ütni a tekét, az ütők helyet cserélnek velük és ők lesznek az új fogók. Ha azonban a teke visszaütése nem sikerült, vissza kell gurítani a tekét a következő ütő számára. A vissza-

gurítás ideje alatt ütő nem futhat be a pályára és botot nem vihet el onnan. Ha az ütők a játék folyamán nem tudják visszaszerezni eldobott botjaikat, akkor is helyet és szerepet cserélnek a fogókkal.

Királyos teke. (Sajókazinc, Borsod m.)

Itt is az ütők csapata áll szemben a fogók csapatával. A játékosok száma ugyan nincs meghatározva, de legjobb, ha e játékot öten-öten játsszák. A játszótér legfeljebb 30 m hosszú, 10—15 m széles pálya. Ennek közepén van egy kis, 4—5 dm átmérőjű gödör. *Várlíknak* hívják. A szükséges játékszerek: annyi ütőbot, amennyi az ütők száma és egy teke.

A csapatok kijelölése kőfeldobással megy. A két legjobb játékos szembeáll egymással. Az egyik az ütők, a másik a fogók *királya*. Mindegyik vesz egy követ, s a két követ egyszerre feldobják. Amelyiknek köve előbb esik le, az választ először.

Ha kész van a két csapat, felállanak egymással szemben.

Az ütők mind az öten a pálya alsó végére mennek, másképpen szólva: *bent vannak*. Úgy helyezkednek el, hogy a király a sor egyik végére kerül. Ha társai megszorulnak, ő üt utoljára.

A fogók közül négy a pálya felső végét foglalja el. Más szóval: ezek *kint vannak*. A fogók királya a pálya közepére megy és a várólik mellé áll. A két csapatot a váróliktól legfeljebb 10 méter választja el.

A játék menete a következő: a fogók királya a tekét a legelső ütő felé gurítja. Erre az botjával reácéloz és csóváló mozdulattal megdobja. Ha nem

találta el, vissza kell dobni a tekét a fogók királyának, aki azt a következő ütőnek gurítja. Ha eltalálta, a megdobott teke a bottal együtt messze kirepül. A következő pillanatban már fut is botjáért, hogy még vissza tudja hozni, mielőtt a fogók a várlikba tudják gurítani a tekét. Ezalatt a fogók igyekeznek azt elcsípni. Ha sikerül, gyorsan a királyukhoz gurítják, aki a várlikba juttatja. Ha lemaradnak, a fogók királya a következő ütőnek gurít.

Ha azonban a teke hamarabb ér a likba, mielőtt az ütő botjával visszatér, az ütők helyet cserélnek és ők lesznek a fogók. Ha az ütő elütötte a tekét és gondolja, hogy az hamarabb a várlikba ér, mint ő vissza, akkor inkább ki sem szalad. Így a botja kint veszett ugyan, de ilyenkor a fogók királya nem guríthatja a likba a tekét. E helyett a következő ütőhöz gurít, s most ezen van a sor ütni. Ez alkalommal az előbbi ütő is kiszaladhat botjáért s most már ketten igyekeznek befutni botjukkal, mielőtt a fogók királyuk segítségével a várlikba juttatnák a tekét. Ez így megy sorra. Mindegyik ütőnek az említett feltételek szerint kell ütnie és botját hazahoznia. Ha két ütő maradt bot nélkül, a harmadik ütő ad alkalmat, ha három ütő maradt bot nélkül, a negyedik ütő ad alkalmat a tekebotok megmen-tésére. Ha a szükség úgy kívánja, utoljára a király üt. Mivel erős és ügyes ütő, a tekét jó messzire el tudja ütni, ezzel utolsó alkalmat nyújt embereinek, hogy botjukat visszaszerezhessék. Megtörténik, hogy az ütők mind elveszítik botjukat. A két csapat ekkor is helyet cserél.

Mancozás. (Örhalom, Nógrád m.)

Elég hozzá 10—15 méter hosszú, 6—7 méter széles pálya. Ennek közepén 2—3 dm átmérőjű kis gödör van kiásva. A gödröt *kül*-nak hívják. A játékosok leggyakoribb száma 8—12. A szükséges játékszerek : fele annyi mancozó bot, mint amennyi a játékosok száma és egy mancs.

A csapattagok kiválasztása úgy megy, hogy a két legjobb mancozó, a két *gazda*, szembeáll egymással és felváltva kérnek egymástól embert :

Egyik : add!

Másik : vedd!

Egyik : veszem X—Y-t.

Másik : add!

Egyik : vedd!

Másik : veszem X—Y-t.

A párbeszédből kitűnik, hogy a két főszereplő egyenlő eséllyel jut játékosokhoz. Mikor a két csapat kész van, azt kell eldönteni, kik lesznek a *verők*, kik lesznek a *kapók*. A két gazda «nyilat húz» : két apró botocskát kézbevesz az egyik. A két kis fadarab elülső vége egyenlő hossznyira ütközik ki a kézről. Most a másik kihúzza, amelyiket akarja. Ha a hosszabbik botot sikerül kihúznia, az ő csapata fogja a mancsot verni. Ha azonban a rövidebbet húzza, csapataival együtt kapó lesz.

A játék menete a következő : a *verők* és a *kapók* egymással szemben a pálya két hosszanti végén arc-vonalban állnak fel. A mancozóbot a *verők* kezében van. Most az első *verő* balkézbe veszi a mancsot.

Azután feldobja, nem túl magasra, majd megvárja, míg a mancs visszahull. Ekkor röptében megcélozza a mancsozó bottal s ferdén felfelé irányuló ütéssel megdobja. A mancs és mancsozó bot messze elrepül. De már szalad is a verő és botját igyekszik megszerezni, s viasszaszaladni vele, mielőtt még a kapók elcsípik a mancsot s a kulba gurítják. A kapók viszont azon iparkodnak, hogy az elütött mancsot vagy röptében megfogják, vagy ha csak a földön gurultában tudják elcsípni, arról a helyről gyorsan a kulba gurítsák, mielőtt a verő újra megszerzett botjával hazaér. Ha valamelyik kapó röptiben elkapta a mancsot, a kulbagurítás a fent említett módon sikerül, a verők helyet cserélnek a kapókkal, átadják nekik botjukat, és ők lesznek a kapók. Ellenkező esetben a következő verőnek kell odaadni a mancsot s ő folytatja tovább a játékot. Megtörténik, hogy valamelyik verő nem találja el a mancsot. Ekkor botja elrepül, de ő csak akkor futhat utána, ha következő társa ver. Ugyancsak ez a helyzet akkor is, ha eltalálja a mancsot, de nem reméli, hogy idejében vissza tudja hozni botját. Ekkor a kapó a következő verőnek gurítja a mancsot. Ha az üt, az előbbi verő vele együtt szalad botjáért. Az is megtörténhet, hogy egyik verő sem tudja visszahozni botját. Ekkor nincs más hátra : le kell váltani a kapókat s a következő játékban átvenni szerepüket.

Pötyézés. (Zalatárnok, Zala m.)

Játszótérnek legjobban megfelel egy 15 m hosszú, 8 méter széles pálya. Ennek közepén 1—2 dm

átmérőjű kis gödör van kivájva. Ez a pőtyeluk. Tőle oldalt kb. másfél méternyire, a pálya hosszanti irányában, egy kődarabbal vagy tuskóval deszka van felállítva. Ez a pőtyepad. Egyik vége a földön nyugszik, másik vége az alátámasztó kő vagy tuskó nagysága szerint magasabban vagy alacsonyabban bukkan fel.

A játékszerek : fele annyi *ütőbot*, mint amennyi a játékosok száma és egy 2—3 cm átmérőjű, 2 dm hosszú, egyik végén meghegyezett fatömböcske, melynek másik vége kerekre és símára van lefaragva, hogy meg tudjon rajta állni. Ezt a kis játékszert *pőtyének* hívják.

A két csapat, mely egymás ellen játszik, a *pőtye-ütők* és a *kapók* csapata. A kapók legügyesebb emberét *pőtyemártogatónak* hívják. Szerepe majd alább kitűnik. Játékosok kiválasztása a már ismert kőfeldobással történik. Ha mind a két csapat kész van, ugyancsak kőfeldobással dönti el a két legjobb játékos, hogy csapata pőtyeütő- vagy kapócsapat lesz-e? A pőtyeütők kapják a botokat, s a pőtyepadtól lefelé 6—10 méternyire egymás mellett úgy helyezkednek el, hogy a pőtyepadnak a földreérő vége néz feléjük. A kapók csapata velük szemben a pálya tulsó felén helyezkedik el, de legjobb emberük, a *mártogató*, bemegy középre. Mindjárt a játék kezdetén kezébe veszi a pőtyét, s megkérdezi az ütőket : «kapás áll-e?» Ez voltaképpen kikötés. Azt jelenti, hogy ha az ütők a játék folyamán elütik a pőtyét és azt a kapók röptében kapják meg, joguk van-e a kapóknak átvenni az ütők szerepét? vagy sem? Az ütők

vagy azt felelik, hogy «áll», vagy azt, hogy «nem áll.» Előbbi esetben érdekesebb a játék.

Most már a pötyemártogató ráállítja a pötyét a padra és félreáll. Az ütők egyenkint megcélozzák a pötyét és a szabályos 6—10 méter távolságból hozzávágják botjukat. Akinek nem sikerült leütni a pötyét, az a pályán hagyja eldobott botját s átadja az ütést következő társának. Ha a pötye leütése sikerült, akkor az ütő botjáért rohan, hogy visszafuthasson vele, mielőtt a kapók segítségével a mártogató meg nem kaparintja a pötyét és bele nem mártja a lukba. A kapók azon igyekeznek, hogy az elütött pötyét gyorsan megkaparintsák és odadobják a mártogatónak. Ha a mártogató a hozzá további-tott pötyét hamarabb bele tudja mártani a lyukba, mielőtt a pötyeütő botjával hazaér, a két csapat helyet cserél és a kapók lesznek az új ütők. Ha a kapók, vagy a mártogató röptében kapják el a pötyét, csak akkor cserél szerepet a két csapat, ha előbb ki volt kötve, hogy a kapás áll. Ha az ütő ütés után nem szalad ki botjáért és esetleg a pötyét leütötte, a mártogató visszaállítja a pötyét a padra a következő ütő számára. Ha most ez üt, az előbbi ütő is kiszaladhat botjáért. Megtörténik, hogy egyik ütő a másik után veszíti el botját, mert nem tartja érdemesnek kiszaladni érte. Ha mindegyik elveszíti botját, a két csapat helyet és szerepet cserél.

Csürrközés. (Zselickisfalud, Somogy m.)

A szokásos pálya 10—15 méter hosszú, 6—8 méter széles. Itt is egy kis gödör van a pálya közepén,

melyet várnak hívnak. Mellette egy-két méternyire egy kődarabbal vagy fatuskóval feltámasztott deszka van. *Csűrőkpád* a neve. A játékszerek: feleannyi bot, mint amennyi a játékosok száma, egy hosszú (másfél méternyi) bot az őrnek és egy *csűrők*. Ez utóbbi játékszer ugyanaz, mint az előbb tárgyalt játékban a pöttye. A csűrőköt játék előtt a csűrőkpadra kell állítani. Az ütőbot egyszerű, egy méter hosszú egyenes farúd.

Itt is az ütők állanak szemben a kapókkal. A játékosok kiválasztása az előbbi játékéhoz hasonlóan köfeldobással megy. Elhelyezkedésük ugyanaz, mint a pöttyezésben: a pálya alsó és felső végén, a vártól 6—6 méternyire egymással szemben arcvonásban áll fel az ütő- és a kapócsapat. A legügyesebb kapó kiáll a pálya közepére a csűrőkpád mellé. A játék menete a következő: az ütők egymás után megcélozzák a csűrőköt. Akinak nem sikerült leütni, az kint hagyja botját, nem futhat érte. Aki eltalálta, beszalad botjáért s mielőtt visszafutna vele, a bottal a várat meg kell érintenie. Ezalatt a kapók az elütött csűrőkért futnak és gyorsan az őrnek dobják. Az őrnek tüstént vissza kell állítania a csűrőköt eredeti helyére s utána hosszú botjával üzőbe kell vennie a maga botjáért futó ütőt. Ha meg tudja érinteni, akkor a két csapat helyet cserél. Az ütők átadják botjukat a kapóknak és átveszik szerepüket, ezzel szemben az őr átadja hosszú botját az előbbi ütőcsapat legügyesebb játékosának. Ez lesz az új őr. Meglehet, hogy az ütők egyszerre ütik le a csűrőköt, ilyenkor mindnyájan egyszerre futnak botjukért.

Van is dolga az őrnek. Ha a többi kapó segítségével helyre tudja állítani a csürköt, egyszerre több ütő közt választhat, melyiket érintse meg a bottal. De megtörténhet az is, hogy az ütők nem tudják megmenteni botjukat, mert az őr idejében vissza tudja állítani a csürköt : ha bármelyik ütő botjáért szalad, az őr megfogja. A két csapat ilyenkor is helyet cserél. Ugyancsak helycserére kerül a sor, ha valamelyik kapó az elütött csürköt röptében kapja meg.

Kámbázás. (Onga, Borsod m.)

Ez a játék a tekézés és mancsozás közt átmenetet alkot.

A pálya hossza 50—60, szélessége 20—25 méter. A játékszerek : feleannyi *kámba* (ütőbot), mint amennyi a játékosok száma és egy fagolyó (teke).

A két csapat játékosainak száma többnyire 6—6 vagy 8—8. Kijelölésük úgy történik, hogy a két legügyesebb játékos szembeáll egymással és rudat mér. Elővesznek egy kámbát s felváltva mindig feljebb és feljebb fogják meg. Akinek a bot vége megmaradt a fogásban, az választ először. Ha a két csapat kész van, a játékosok szétszórt csoportban állanak fel egymással szemben. Az egyik az ütők, a másik a kapók csapata. Most az ütők vonalat húznak maguk elé. Ez a *métavonal*. A játék kezdetén az ütők magukhoz veszik a kámbákat és a tekét, majd kiválasztanak egy adogatót. A játék lényege az, hogy a kapók az ütőket igyekeznek kámbájuktól megfosztani. Menete a következő : Az adogató társai előtt feldobja a tekét. Az ütők röptében meg-



Hej szénára, szénára... Fonójelenet.



Hej szénára, szénára. «Minden délben dibegés, dobogás.»



Hosszú-lábú gólya bácsi: «Mefogott már egyet.»



Érik a meggy: «Ifjú legény, járjad a táncot!»



Hatan vannak...: Dobbantás.



Hatan vannak...: «Akinek nincsen párja, válasszon magának!»



Kötőfékecske: «Megvan a zshivány.»
(Az őrlábbal érinti meg.)



Kötőfékecske: Lopják a botot.

célozzák, majd csóváló mozdulattal egyszerre hozzávágják a kámbákat. A sok közül egy vagy két ütő el is találja. Repül a teke a botokkal együtt a kapók felé. De rohannak az ütők is kámbájukért, hogy visszafuthassanak vele métavonaluk mögé. Ezalatt a kapók igyekeznek elcsípni a tekét. Ha valamelyiknek sikerül elfognia, azonnal az ütők métavonala mögé fut vele. Ha ez alatt az idő alatt valamelyik ütő nem tudott beérkezni kámbájával, miatta az egész ütőcsapat «kivan», vagyis helyet és szerepet cserél a kapó csapattal. Akad olyan ütő is, aki ki se szalad a kámbáért vagy azért, mert nem tudta eltalálni a tekét, vagy azért, mert nincs reménye arra, hogy idejekorán visszafuthasson vele. Ilyenkor a kapók közül valamelyik az elhajított kámba mellé áll. Míg mellette áll, a kámbát nem lehet visszahozni. Ha viszont a kapó a megkaparintott tekével későn fut be az ütők métavonala mögé vagy meg se kísérli, hogy versenyt fusson a kámbájukat visszavívó ütőkkel, ez esetben odaadja vagy odagurítja a tekét az adogatónak s a játék ugyanúgy ismétlődik, mint fentebb. Az ütők rendszerint sorra elvesztik a kámbákat, mindig kevesebb, kevesebb bottal ütnek. Ha mindegyik elvesztette botját, a kapók még adnak egy utolsó alkalmat, hogy mentsek meg a kámbákat. Félreállanak a botok mellől és egy társuknak odaadják a tekét. Ez *tornyocskázni* kezd a tekével, vagyis háromszor feldobja mindig magasabbra és magasabbra, majd elkapja. Ha ez alatt az idő alatt akadnak ütők, akik kámbájukért kiszaladnak és visszaviszik a métavonal mögé, folytatódhat

zűmmögése közben ijesztgetik a bujókat: akinél nincs is labda, az is olyan kézmozdulatot tesz, mintha meg akarná dobni valamelyik bujót. A zavart kihasználja az, akinél a labda van s a bujók közül valamelyiket megcélozza a labdával. Ha eltalálta, a megdobott bujó kiáll, a labdát visszaadják az ütőknek, akik újból félremennek, hátat fordítanak s valamelyik társuknak odaadják a labdát. Majd visszajönnek és folytatják a bujók leütését. Ha azonban nem sikerült a dobás, a két csapat helyet cserél s az ütők lesznek a bujók. A játék addig megy, míg a két csapat közül valamelyik el nem fogy. Ezt a játékot sokfelé ismerik. Kazáron (Nógrád m.) *körberókanak*, Kállóban (Nógrád m.) *körbesuttogónak*, Mezőkövesden (Borsod m.) *körmétának* hívják.

Görcsös. (Főnyedfalu, Somogy m.)

Kétféleképp is lehet játszani. Szőrlabdával és labda helyett apró kis bottal. A játzó pálya mérete: 15×8 m vagy ennél valamivel kisebb. Négy szögletében egy-egy, két deciméter átmérőjű gödröcske van leásva. Játékszerek: négy ütőbot és egy tehén-szőrlabda vagy helyette rövid fabotocska. Hat játékos van: négy *ütő* és két *görcs*. A szereplők kiválasztása úgy történik, hogy két játékos szembeáll egymással. Az egyik mindjárt vállalja az egyik ütő, a másik pedig az egyik görcs szerepét. Pajtásaikat a már ismert adj-vég-y-ezéssel választják ki, csak itt egy görcsöt és három ütőt kell kiválasztani. Ha megvan a másik görcs is, a többiek megmaradnak ütőknek, és megosztoznak a pálya négy szögletén. Viszont

a pálya alsó és felső szélességi közepén, két-két ütő között egy-egy görcs áll fel. Ők fognak játszani a négy ütő ellen, illetőleg arra igyekezzenek kényszeríteni valamelyik két egymással szembenlévő ütőt, hogy felváltsák őket. A játék kezdetén az ütők jobb-kézszel kézbe fogják a botokat, míg azok másik végét a gödrökbe bocsátják. A tehénszörlabdát vagy botocskát pedig az egyik görcs veszi kezébe. A játék úgy folyik le, hogy a labdát tartó görcs feldobja a labdát szomszédjának, az egyik ütőnek. Az megvárja, míg a labda kezd visszahullni, majd kirántja a botot a gödörből s jobbkézszel, ferdén felfelé irányuló ütéssel megüti. Mialatt a labda a pálya másik végén álló görcs irányában elrepül, az ütő kézben tartott botjával szemközti társa felé fut, de az is elhagyja helyét: feléje fut. Mikor találkoznak, összeütik botjukat és visszafutnak eredeti helyükre. Ez idő alatt a pálya túlsó felére ütött labdát az ott várakozó másik görcs felfogja és a hozzá legközelebb eső gödörbe gurítja. Ha ez néki hamarabb sikerül, mint a két ütőnek, a bot összeütése után való visszafutás, az elkésett két ütő helyet cserél a két görcsrel, átadják botjukat és most ők veszik fel szerepüket. Ha azonban idejekorán vissza tudtak futni, a játék változatlanul folyik tovább. Ha a megütött labdát valamelyik görcs röptében megfogja, akkor vele és társával az az ütő és szemköztlevő társa cserél helyet, aki az imént ütötte el a labdát. Ezt a játékot *kótyázásnak* is nevezik. A kótyázásban a labda helyett kis fabotocskát kell elütni.

Karikázás. (Bükkszék, Heves m.)

A játszópálya mérete 30×10 m. Játékszerek : annyi ütőbot, mint az összes játékosok száma és egy fakarika, melyet fatörzsből kell lefűrészelni. (Átmérője 3 dm.) A két csapat 6—6 tagból áll. Mind-egyik csapat legjobb játékosa a *gazda*, a többi játékosok : *kásák*. A kásákat a két gazda választja ki, a már ismert kőfeldobással. Ha a két csapat kész van, szétszórt csoportban egymással szemben feláll. Elöl a két gazda, mögöttük a kásák. Mindegyik kezébe veszi a botot, majd a karikát az egyik csapat magához veszi és élére állítja. A játék úgy megy, hogy a két csapat egymás felé hajtja a karikát, de a pálya két végén húzott várvonalát egyik sem lépi át. Amelyik csapat területén átgurul a karika, anélkül, hogy visszaütnék vagy ott dől el, az a csapat *csikót* kapott, ami gólnak felel meg. Ha a karika a pálya közepén dől el, ott ismét élére állítják. A játék időre megy. Amelyik több csikót ad a másik csapatnak, az nyer.

III. Táncosjátékok.

Ezekben a játékokban a kislányok vagy ütemesen lépkedő alakulatokat vesznek fel, vagy zárt körben egymást táncra kérik fel. Eredetileg felnőtteket utánzó játékok ezek s a legfőbb értékük az, hogy ősi táncmozdulatokat őriztek meg. Nótás szövegük különféle daltöredékekből tevődik össze. Ezek a daltöredékek tájankint meglepő változatosságban keverednek egymással. A dallamok zöme gyermekdallam (dur hexakord), de találhatók köztük a felnőttektől a gyermekek ajkára került magyar nemzeti dalmotivumok, sőt teljes magyar dallamok is. A táncosjátékok szokásos alakulata: zárt kör. Játékosok száma szokásosan 9—10, de lehet ennél több is.

Kerekébe lakom. (Szenna, Somogy m.)

Legalább 15 lány kell hozzá. Közülök három kiválik és mintegy háromszöget alkotva, három különböző ponton arccal befelé tekintve egymástól 4—5 lépés távolságra elhelyezkednek. A többiek sorban kezét fognak s az egész sor megindul olyan irányban, mintha mindhárom kis társukat körül akarnák sétálni. Már két kislány háta mögött elhaladnak, de a harmadikhoz érve, a sor betüremlik: ilyen módon a harmadik kislány előtt és nem a háta mögött vonulnak el. Az élen haladó csakhamar utóléri a sor végső tagját, kezét fog vele és ezzel két kislány körül bezárul egy betüremlett kör, melynek tagjai a két kislány előtt és háta megett ellenvonulással lépdelnek, míg a harmadik ki van rekesztve. Közben ezt éneklük:

Ke-rek- é- be la-kom, ke-ress fel ga-lam-bom,
szél-ről van a há-zam, be-jő- hetsz vi-rá-gom.
{ Ar-ra a-lá ke-ri-tet-tem egy kis várt,
{ Xi-vül be-lül be-me-szel-tem szép lész-tán.
Ar-ra jön az i-ro-da-i szép vár-ta
{ Jobb te-né-ked é-des ba-bám mint né-kem,
{ Té-ged vez-el az én ba-bám nem en-gem.
Hej re-zsi-rom, pet-re-zsi-rom, hop hop hop!
Haj re-zsi-rom, pet-re-zsi-rom, hop hop hop!

A nóta végén, amikor felkurjantanak, a «hopp hopp hopp» szövegrész ütemére egyszerre hármat tapsolnak. Újrakezdekör három új leány áll ki és most már közölök fognak kettőt körüllepkedni a többiek, míg a harmadikat kirekesztik. A játék dallama ősi zengésű magyar dallam.

Három szál vesszőre tapostam. (Hollókő, Nógrád m.)

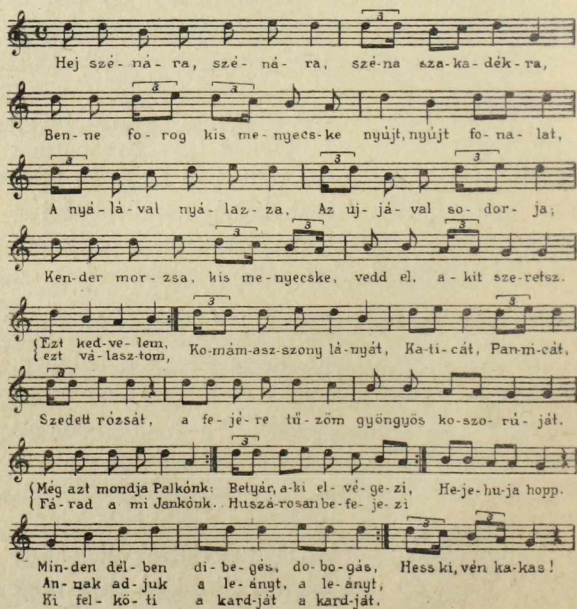
Párosan egymás háta mögé állnak a lányok, befelé eső kezüket fölemelik és kölcsönösen összekulcsolják. Ezután a leghátulsó pár meghajlik és összefogott kezekkel átbújik a többiek keze alatt és előre kerülve, kölcsönösen magasra emelt kézzel felgyenesedik. Így tesz felváltva a többi is, s mindig az utóljára maradt pár búvik át az előttük állók kezei alatt. A páros sor ilyenképpen állandóan előre vagy körbe halad. Közben ezt nótázzák :



A játék dallama moll skálájánál fogva erős eltérést mutat a szokásos gyermekdallamoktól. Hangfordulatai magyar eredetre vallanak.

Hej szénára. (Kalocsa, Pest m.)

8—10 lányka kézfogással álló kört alkot. Kettő már be is áll a körbe. Kezdődhet a nótá és a játék. A nótá így hangzik :



A kör belsejében álló két kislány a nóta szövegének megfelelően, a játék elején lassú, topogó lépésekkel önmaga körül forogni kezd, majd kezét száájához vonva és onnan elhúzáva, úgy tesz, mintha fonna. Majd mikor a nóta szövege odaér, hogy «Vedd el, akit szeretsz», mindkettő megindul a kör tagjaihoz, kiválaszt magának egyet-egyet és lassacskán sűrögni kezd vele : a táncosok egymás karját fogják meg a váll közelében és egymás körül lépkednek. Legjellegzetesebb mozzanat a *dibegő tánc*, másként *mars*. Erre akkor kerül a sor, midőn játék vége felé ezt éneklik : «Minden délben dibegés-dobogás». Midőn a nóta ideér, a körön belül táncoló két kis pár elengedi egymás karját és egymással szembekerülve két kézzel kölcsönösen kezét fognak, de úgy, hogy a karok ne keresszezzék egymást. Ugyanakkor felbomlik a kör, mindegyik körtag keres magának egy párt, s ezek is ugyanúgy kezét fognak, mint az említett két kis pár. A dibegő táncot most már mindegyik járja : Az alapmozdulat apró ugrás lábujjhegyen felváltva jobb- és ballábbal előre és hátra, miközben a párok összefogott kezüket hol felemelik, hol leengedik. A tánc egyes mozzanatai a következők :

a) Minden táncospár első tagja jobblábbal szökik, majd ballábát előrelendítve ballábra dobban, vele szemben álló társa ellenkezőleg : ballábbal ugrik s jobblábát hátralendítve jobblábra dobban. Utána

b) az iménti első tag most ballábbal szökik és jobblábát az imént kilendített balláb mellé ledobantja. Társa ugyanezt teszi ellenkezőleg. Ezután

c) az első tag megint jobblábbal szökik, de most

csak helyben dobban le ballábára. Társa ugyanígy tesz ellenkezőleg. Ezután

d) az első tag ballábbal szökik, de ugyancsak helyben zökken le jobblábára. Társa ugyanezt teszi ellenkező lépéssel.

Ezzel a tánc első fele meg is van. Második fele ugyanígy folyik le, csak az első tag most már nem előre-, hanem hátraszökik, vagyis :

e) jobblábbal szökik, ballábát hátralendíti és ballábra ledobban. (Társa most már természetesen jobblábbal előre kerül.) Utána

f) az első tag ballábbal szökik s jobblábát mintegy visszalépő mozdulattal ledobbantja a bal mellé. Társa ezalatt természetesen ballábát dobantja le a jobb mellé. Most

g) Az első tag ismét jobblábbal szökik, de ballábát csak helyben dobantja le, míg társa ugyanígy tesz, csak ballal szökik és jobblábát dobantja le. Végül

h) az első tag ballábbal szökik, de jobblábát csak helyben dobantja le. A táncoló párok a táncmozdulatok közepén (*a*), *b*), *c*), *d*) kezüket fölemelik, végén *e*), *f*), *g*), *h*) leeresztik. A szökdellő lábmozdulatokat a táncoló pár első tagjára vonatkoztatva így sorolhatjuk fel: bal előre jobb mellé, bal helyben, jobb helyben, bal hátra jobb mellé, bal helyben, jobb helyben. A másik tagra vonatkoztatva: jobb hátra bal mellé, jobb helyben, bal helyben, jobb előre bal mellé, jobb helyben, bal helyben. Ezek a mozdulatok ugyanígy ismétlődnek egészen addig, míg fel nem kurjantanak: «Hess ki vén kakas!» Ekkor érnek a játék végére. Ha meg akarják ismételni, két új főszereplő megy be a körbe.

Hej szénája, szénája. (Hárskút, Gömör m.)

Ebben a játékban a táncjelleg erősen háttérbe szorul. Csak a legvégén végeznek néhány fordulatot. Kézfogással álló kört alkotnak, majd a kör közepére áll az egyik lányka. Csakhamar rá is zendítenek :

Hej szé-ná-ja, szé-ná-ja, szé-na kaszál-ó-ja.
 Ré-ten kaszál egy fi-ú, á-ra-nyos fi-úcs-ka.
 A kaszál-ját pen-ge-ti, úgy hív-ja a pár-ját,
 A kaszál-ját len-ge-ti, úgy hív-ja a pár-ját.
 Gyöngyikét a kis le-ány nga-
 Bok-rétát a le-ány kaszál-ját.
 Ka-ba, úgy jár-ja a csár-dást, úgy jár-ja a csár-dást.
 Já-ra,

A körben álló kislányka a nóta szövegének megfelelő mozdulatokat végez. «Réten kaszál egy fiú» szövegrésznél úgy tesz, mintha kaszálna, majd olyan mozdulatot tesz, mintha a kaszát ütögetné, pengetné, közben a körön belül körbe lépeget. Aki megtetszik néki a körtágok közül, ahhoz odalép. «Gyöngyikét a kisleány nyakába» szövegrésznél megcirógatja kis társa nyakát, majd a nóta végén ott helyben, a kör szélén derékönfogja, miközben társa két kezét vállára teszi és néhányszor megforgatja. Forgás közben gyorsan egymás körül lépkednek, derékka kihajlanak és egymás jobb vállán átnéznek. Ha a nóta utolsó hangja is elhangzott, abbahagyják a táncot, majd a megtáncoltatott kislány megy be a kör közepére s kezdődhet előlről a játék.

Érik a meggy, érik. (Kiskomárom, Zala m.)

Ez a táncosjáték könnyű lépegető mozdulatokból áll. A dal szövege régi kiházásító- és táncdal szövegéből tevődött össze. Dallamának első fele dur-, második fele moll-skálájú. Az előbbi gyermekdallam, míg az utóbbi ősi magyar hangfordulatokat őrzött meg. A ritmusában itt-ott felbukkanó gyors zárlatok is (Gyöngye viola) ősi magyar ritmikai sajátosságokat rejtegetnek.

A leánykák kézfogással álló kört alkotnak s az egyik beáll a kör közepébe. Csakhamar fel is zendül a nóta s megindul a tánc. A nóta így hangzik:

{É-rik a meggy, é-rik, Az a- latt van szép me-nyecske
 {á- ga háj-lik á- ga
 Öleld, a- kit szeretsz. {Ezt szeretem, {Ad- jon Is- ten las- sù e- sőt,
 {Ezt kedve- lem {Mossa ősz- sze mind a ket- tőt,
 hop, hop, hop! {Gyöngyöt, gyöngyöt az any- já- nak, {Ri- gó ma- dár
 {gyöngyö- ko- szo- rú- t a lá- nyá- nak. {Az er- dő is
 meg- szó- lam- lott, {Sej Pan- na, Pan- na, Gyön- ge vi- o- la
 meg- ham- vad- zott. {Szép ga- lam- bocs- ka,
 {Dö- mötör Mis- ka fújd meg a si- pot, Ha meg- ö- re- ged- tek, Hop, hop, hop.
 {1- fi- ú le- gény, járd meg a táncot. Az Is- té- né lesztek
 {Egy his vá- rat ke- ri- tet- tem ró- zsá- val, {Jobb lesz né- ked é- des ró- zsám,
 {Ki- vül- be- lül be- mesze- ltem cit- rom- mal. {Té- ged vesz el az én mátkám
 mint né- kem, Er- re zse- lyem, pet- re- zse- lyem hop, hop, hop!
 nem en- gem. Er- re zse- lyem, pet- re- zse- lyem hop, hop, hop!

A nótá elején a kör belsejében álló kislány körül-
néz és táncost választ magának. Ennél a nótarész-
nél, hogy «Vedd el, akit szeretsz», magához inti
egyik kis társát, mindketten derékon fogják egy-
mászt és először is tipegő tánclépésbe kezdenek. Az
egyik tag felváltva a következőkép lépked :

Balláb oldalt, jobb csukódik.

Balláb oldalt, jobb csukódik.

Jobbláb oldalt, bal csukódik.

Jobbláb oldalt, bal csukódik.

Párja ugyanezt ellenkező irányban végzi, ellen-
kező lábmozdulattal. A lányok minden egyes ki-
lépéskor derekukat a kilépés irányában döntik.
Ahhoz a szövegrészhez érve : «Egy kis várat kerít-
tettem», szaporán lépkedve forgatni kezdik egymást
s most már a játék végéig forognak. Utána a volt
táncrahívó kimegy és táncrahívott kis társa lesz az
új táncrahívó.

Kendermorzsa. (Galgamácsa, Pest m.)

Ezt a játékot mozgó körrel játsszák, vagyis a kör
tagjai az egész játék folyamán egymást kézen fogva
egymásután lépdelenek. A játék menete a következő :
Egy kislány a kör közepére áll s miközben mind-
nyájan nótára gyujtanak, a kör tagjai ütemesen
lépdelni kezdenek, a középen álló kislány körül-
néz, kit válasszon magának, akivel táncolni fog. A nótá
így szól :

{ Ken-der-mor-zsa kis me-nyecs-ke, { Ezt ö-le-lem,
 { Ó-leld-cső-hold a-kít sze-retsz. { Ezt cső-ko-lom,
 { Be-for-di-tom,
 Hop-pa-i ban-da { Ue-cu, kis-lány, u-gorj ket-tőt,
 { Hadd sza-kad-jon a ci-pel-tőd.
 { Van itt var-ga, Csak u-gorj ki. Ká-ri kis me-nyecske,
 { Ki meg-varr-ja,
 Nyi-lik a ró-zsács-ka { Ad-jon Ie-ten las-sú e-sőt,
 { Mos-sa ősz-sze mind az ket-tőt.
 { dá-di-li fecs-ke { Hár-mat ü-zen-tem a he-ge-dű-vel.
 { dá-di-li fecs-ke { Még-se me-het-tem es-te a tánc-ra.
 Ü-ri szi-ta, fa-ta-risz-nya, tö-rök ta-li-gá-ba
 Pénz vol-nék, csen-dül-nék, ka-ri-ká-ra pen-dül-nék,
 { Haj-lon-ca, Szi-lá-ggyi-ló-ca.
 { Haj-lon-ca,

«Ezt ölelem» szövegrésznél a kör közepén álló lányka odalép a mozgó kör egyik tagjához, derékon fogja, miközben a táncrahívott kislány a kezét vál-lára teszi. A tánclépések a következőképpen mennek :

a) A táncrahívó leány ballábbal balról gyöngén befelé ívelő lépést tesz, miközben derekát kissé balra elfordítva elősegíti a kilépést. Társa jobblábbal jobb-ról hátra ívelő lépést tesz és derekát jobbra fordítja el. Most következik

b) a másik láb zárása : mindkét táncos a kilépő

lábhoz közelíti másik lábát, ledobbant vele, derekát az eredeti helyzetbe visszafordítja. Most

c) a kezdő tánc lépés a derék balrafordításával megismétlődik, azzal a különbséggel, hogy a kilépő lábhoz a másik láb félig közelít. Ilyenképpen a táncrahívónak most jobblábra jön a lépés. Erre

d) a táncrahívó jobblábbal jobbról gyöngén befelé ívelő lépést tesz és derekát jobboldalt fordítja el. Társa ugyanezt a mozdulatot ellenkezőleg végzi. Utána

e) következik a másik láb zárása. Mindkét táncos a kilépő lábhoz közelíti másik lábát, ledobbant vele s derekát a kiinduló helyzetbe visszafordítja. Végül

f) a táncrahívónak jobblábbal tett kilépése a derék jobbrafordításával megismétlődik, miközben társa ugyanezt ellenkezőleg teszi. E közben a kilépő lábhoz a másik láb félig közelít s most már a táncrahívónak ismét ballábra jön a lépés, tehát újra kezdődhetnek a fent leírt mozdulatok. De midőn a játék ehhez a szövegrészhez ér: «Kári kis menyecske», a táncosok megforgatják egymást s egész a játék végéig egymás körül sűrögnek.

Cickom. (Nagylóc, Nógrád m.)

Szokásos kézfogással álló kört alkotnak a játékosok. A körbe mindjárt két kislány megy be, derékon fogják egymást s a következő nótára rögtön táncolni kezdenek:

Cic-kom cic-kom, vagy-on-e szép lá-nyod? Add ne-kem ext.
Va-gyon, va-gyon, de sem-mi-re va-gyon. El-ka-pom ext.

Szi-ta-szi-ta pèn-tek, aze-re-lem-csü-tör-tök, dob-szer-da.

1. { Fe-hér li-li om-szál Sej, u-gorj a Ti-szá-ba,
U-gorj a Ti-szá-ba,
2. { Ke-rek é-gen já-ró. Hej szi-vem lom-bocs-ká-ja,
Nap u-tán sé-tá-ló.

U-gorj a Ti-szá-ba. Hej ró-zsa, ró-zsa,
dik-tás pán-t-li-ká-ja.

pi-ros vagy, Haj-na-li csil-lag, fé-nyes vagy.

Jól tu-dod, ró-zsám, vé-lem vagy Mért já-rod más-sal

tán-co-dat. { Te-rem a meggy-fa, { Ken-der-mor-zsa,
{ Haj-lik az á-ga. { Ezt ö-le-lem,

lis me-nyecs-ke, ö-leld, csó-kold, a-kit eze-retsz.
ext csó-ko-lom, meg-for-di-tom, ki-ta-szi-tom.

A tánc egyenes testtartással, lépő, dobbantó és sürgő mozdulatokból tevődik össze. A nótá első felében a következő mozdulatok domborodnak ki:

a) a táncospár vezető tagja ballábbal oldalt ki-lép, társa ugyanezt teszi jobblábbal. Ezután követ-kezik

b) mindkét táncos részéről a másik láb zárása. A következő mozzanat

c) helyben dobbantás ugyancsak a záródó láb-bal. Ezután

d) a táncospár vezető tagja jobblábbal lép ki oldalt, míg társa ballábbal lép ki. Következik



«Jön a farkas, ne nézz hátra» Második jelenet.



Kecske ment a kiskertbe: «Siess kecske, ugorj ki!»



Hogy a kakas? Ivójelenet.



Hogy a kakas? «Fussunk érte!»

MAGYAR
TUDOMÁNYOS
AKADÉMIA
KÖNYVTÁRA



Túrót ettem : «Kapt meg róka, a szoknyámat!»



A tokaji szőlőhegyen... : «Mégis kifordulnék».



Gólyázás.



Kanászozás.

e) a másik láb zárása. Végül

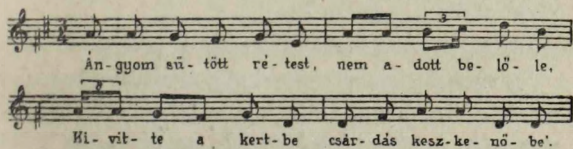
f) a záródó lábbal mindkét táncos egyszerre helyben dobbant. A lábmozdulatok tehát így következnek :

Baloldalt — jobb záródik — jobb dobbant,
Jobboldalt — bal záródik — bal dobbant.

Ezek a mozdulatok egészen addig ismétlődnek, míg a «Hej rózsza, rózsza, piros vagy» nótarész nem következik. Ennél a nótarésznel a táncosok megfor-gatják egymást egész addig, míg a nóta tart, majd mindketten kilépnek a körből. Ha újra kezdődik a játék, két másik táncos megy be a körbe.

Angyom süttött rétest. (Kozár-Misleny, Baranya m.)

Úgy szép, ha legalább 15-en, 16-an játszá-k. A játék alakulata kettős kör. Az egyik kör a másikon belül foglal helyet s tagjai egymás kezét megfogják. A játék menete a következő : A két kör tagjai egy-mással ellentétes irányban lépkedni kezdenek s köz-ben ezt éneklik :



2. Arra ment a juhász cifra ezüst szűrben,
Megették a rétest kiskert közepében.
3. Arass rózsám arass, megadom a garast,
Ha én meg nem adom, megadja angyalom.

kör szerepét. Egy-két kislány azonban kinn marad belőle a külső körben, hogy ez elég tágas legyen. Természetesen mindegyikre rá fog kerülni a sor, hogy táncolhasson.

Ég a gyertya. (Hollókő, Nógrád m.)

A játék nótaszövege régi katona-táncdal töredéke, de a hozzáfűződő tánc csárdásmozdulatokból tevődik össze. Kézfogással álló kört alkotnak. Ebbe mindjárt két leány lép be és a következő nótára gyujtanak rá:

1. Ég a gyertya, ha meggyújtják, 1. Járjad, járjad
 2. Mi kor ezt a táncot járják. 2. Azt is tudom.
 3. Ez az utca de szép utca, 2. Azt is tudom.
 4. Rozmaringal van lakraka.
 5. jó katoná, Hadd vigadjon ez az utca.
 6. ki rakta ki: Pesti Falya pin gálta ki.
 7. Zsim-bolya-zsám-bolya, fehérgalam-bocsa,
 8. Kettesével mérjük, vedd ki Falya vedd ki.

A táncosok kezdetben tipegve lépő mozdulatokat tesznek. A táncospár vezető tagja felváltva a következőket lépi:

Balláb előre, jobb hozzá.

Balláb előre, jobb hozzá (dobbant).

Jobb előre, bal hozzá.

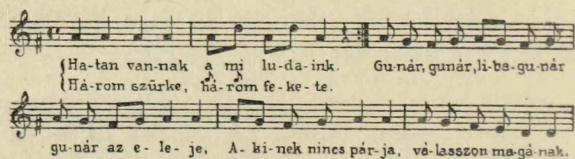
Jobb előre, bal hozzá (dobbant).

Párja ezeket a mozdulatokat hátrafelé teszi. Ezzel a táncosok állandóan változtatják helyüket, ezért

nem is mehetnek egyenes irányban, hanem a körön belül körbe haladnak. Midőn ezt éneklük: «Zsimbolya-zsámbolya, fehér galambocska», hirtelen megsürögnek egymás körül és utána kilépnek a körből. A játék újrakezdése két új táncossal történik.

Hatan vannak. (Mezőkövesd, Borsod m.)

A leánykák kézfogással üres kört alkotnak. Utána erre a nótára gyujtanak:



A nóta ütemére a kör tagjai, egymás kezét szorosan fogva, egymásután lépkednek. «Egyik szürke, másik fekete» szövegrész utolsó szótagja után rövid szünet áll be. Ezalatt a szünet alatt erőset dobbantanak azzal a lábukkal, melyre éppen a lépés jött. A dobbantással egyidejűleg ellenkező irányba visszafordulnak, visszafelé kezdenek haladni. A nóta végére érve a kör párokra bomlik, akik egymás karját vállnál megfogva, újra kezdik az éneket, a nóta tartama alatt megsürgetik egymást. Sürgés közben derékbalra kihajolnak s vagy egymásra, vagy egymás jobb vállán keresztül néznek.

A tokaji szőlőhegyen. (Kartal, Pest m.)

Mozgó körből indul ki ez a játék is. A leánykák kezét fognak, üres kört alakítanak, majd egymás után mendegélni kezdenek a következő nótára:

A to-ka-ji szó-ló-hegyen két szál vessző, { Szá-lak-ba szédik,
 { Zsu-pok-ba kö-tik,
 Bu-da-pes-ten ro-pog-tat-ják rip-rop-hu-rá! I-gyon é-des komám uram,
 { ha nincs is pénz-e, Pénz volnék csendül-nék, Ka-ri-ká-ra pen-dül-nék,
 { de van em-ber-sé-ge
 Még-is ki-for-dul-nék.

Mendegélés közben ehhez a nótaszöveghez érve :
 «Ripp-ropp hurrá!» a három szó ütemére egyszerre
 hármat tapsolnak, majd utána kezét fognak, ellen-
 kező irányba fordulnak s lépkednek tovább. A nóta
 végén a kör valamelyik tagja két szomszédjával
 kézfogást cserél és arccal kifordul a körből. A játék
 addig folytatódik, amíg mindegyik kisleány ki nem
 fordul.

Ég a gyertya, ég. (Galgamácsa, Pest m.)

Kézfogással kört kell alakítani. Majd vállalkozik
 egy leányka, aki a körben körüljár, míg a kör tagjai
 vele ellenkező irányban egymás után lépkednek.
 Közben mindnyájan ezt éneklik :

{ Ég a gyer-tya, ég, Mig a gyer-tya lán-got nem vet,
 { El ne a-lud-jék,
 Mind le-gug-gol-jék. Zöld fű, zöld fű
 a lá-bam a-latt, A-ki itt a leg-szebb,
 Tő-lem bő-kot kap.

Midőn a nóta ezt mondja : «Mind legugolják», a kör tagjai egyszerre legugolnak, majd utána felállnak és állva maradnak. A körön belül lévő leányka azonban tovább mendegél, majd annál a nótarésznél, hogy «Aki legszebb a leányok közt, tőlem bókot kap», ahhoz a körtaghoz fordul, aki legjobban megtetszik neki és saját ruháját megfogva bókol előtte, vagyis féltérdét megbillenti és meghajlik. Erre helyet cserélnek s a játék ismétlésekor az új kisleány fog körbejárni és bókolni.

IV. Kergetőcskék.

Eredetileg mozdulatutánzó játékok. Tárgyukat javarészből a ragadozó állatvilágból, vagy a zsványvilágból veszik. Ezek a játékok vagy azt mutatják be, hogy kapja el a ragadozó állat zsákmányát (golya a békát, héja a csirkét), vagy pedig azt, hogy miképen üldözi az őr a tolvajt, illetőleg hogyan védi vagyonát a tolvaj ellen. A gyermekek feltűnő nagy érdeklődéssel játsszák ezeket a kergetőcskéket. Különösen megkapóan utánozzák a ragadozó állatok óvatos, ravasz mozdulatait. Fiúk is, leányok is játsszák őket. A különbség az, hogy míg a fiúk inkább játékszerekkel játsszák le kergetőcskéjüket, addig a leánykák játékszer nélkül, de nótaszóval vagy párbeszédes stílusban játszanak.

A kergetőcskék külső formája többféle. Lehet kötött (köralak, oldalsor egymás háta megett), vagy szabad forma (szétszórt alakulat). Jellegzetes a leányoknál a szereplő-hármas (turót ettem, el-ejtettem). A játékosok száma csak a szereplő hármasnál van meghatározva.

A) FIÚK FOGÓCSKÁI.

Négy játékot kell itt kiemelni. A csigézést, kötő-fékecskét, a sánta rókát és a kopózást. A két első eredetileg állatörző játék, a harmadik a ragadozó

állatvilágból veszi tárgyát, míg a negyedik átmenetet alkot a kergetőcskék és a labdajátékok között.

Csigézés. (Kecskézés, csülközés. Galgagyörk, Nógrád m.)

Körülbelül 15×20 méter méretű játszótér kell hozzá. A szükséges szerek: Annyi bot, amennyi a játékosok száma és egy *csige*. A botok, egy, másfél-méter hosszúságú csőszbot kivételével, 80—90 cm hosszúságú ütőbotok. A csőszbot egyenes, vékony és hajlékony, az ütőbotok kissé kampósak. A csige 3 dm magas háromágú fa. A gyermekek úgy készítik el, hogy levágnak egy háromfele sarjadzó faágat, a főágat egy-két dm hosszúságúra meghagyják, míg a három gallyat egy-egy dm hosszúságúra visszavágják. Kész a csige, vagy *kecske*, három lábra lehet állítani. Úgy is szokták csinálni, hogy egy 3 dm hosszú fatömböcskét (átmérője 3—4 cm) egyik végén meghegyeznek, másik végén kerekre, simára lefaragják, hogy megállhasson. Alföldön pedig úgy tesznek, hogy ekkora nagyságú fatömböcskét a homokba beszúrnak. Így is megáll. Igaz, hogy más nevet adnak néki, *csülöknek* hívják, de a vele való játék ugyanaz, mint a csigézés vagy kecskézés. A játékosok száma 6—10. Mielőtt elkezdődik a játék, el kell döntení, ki lesz a csősz, kik lesznek az ütők. Ez botrugással történik: a földön éles kővel vagy fával egyenes vonalat húznak, mögötte egymás mellett felállanak és botot rugnak. Ez úgy megy, hogy mindegyik jobbkezebe veszi a bot egyik végét, míg a másikat jobblábuk fejére illesztik, közel a lábujjakhöz, majd jobblábukat először hátra, majd

előre lendítve messze elrugják a botokat. Akinek a botja legközelebb esett le, az lesz a csósz.

A csósz magához veszi a hosszú botot, megfogja a csigét és a pálya végén egy kis földberajzolt négyszögbe beállítja. Utána félreáll. Most az ütők a pálya fenti végén egymás mellé állanak és helyből csóváló mozdulattal megcélozzák a csigét. A botok egymás után repülnek a csige felé. Ha eltalálták, az messze gurul a botokkal együtt és a csósz utána fut. Ezalatt mindegyik ütő a botjáért fut, hogy idejében vissza tudja hozni. A csósz gyorsan helyére állítja a csigét s utána hosszú botjával úzóbe veszi az ütőket. Ha a bottal el tudja valamelyiket érni, mielőtt az hazaér, a megérintett ütő lesz az új csósz. Ha nem, a játék újrakezdődik. Előfordul, hogy egyik ütő sem tudja eltalálni a csigét. Ekkor újra botot rúgnak, hogy eldöntsék, melyik lesz az új csósz.

Kötőfékecske. (Karcag, Jász-Nagy-Kun-Szolnok m.)

Igen kis helyen el lehet játszani, mégis változatos, sőt igen mulatságos játék. Játékszerek: annyi bot, amennyi a játzó gyermekek száma, egy ostor, vagy helyette 1.5—2 méter hosszú rúd, melyre erős fonalat kötnek az egyik végén, ezt kötőfékecskének hívják, no meg lehetőleg gazdag ruházat; jó, ha van kalap vagy sapka és kabát, mert a játék ruhalopásra is megy. Játékosok száma 4-től legfejebb nyolc. A játék elején el kell dönten, ki lesz az őr, kik lesznek a zshiványok. Mindjárt akad egy fiú, aki két karjára felnyalábolja az összes botokat, majd

erős karlendítéssel feje fölött hátra dobja őket. Utána lassan, óvatosan hátrafelé lépdél a botok irányában. Akinek a botjára legelőször rálép, az lesz az őr. Most már fölállítják a kötőfékecskét. A fonalas botot, vagy ostort leszúrják a földbe, úgyhogy lehetőleg szilárdan álljon. Tövéhez elhelyezik az összes botokat, majd az őr megfogja a fonal végét és az ostornyéltól kissé eltávolodva gyöngén kihúzza a fonalat. Társai ezalatt körülötte egy-két lépésnyire elhelyezkednek. Ekkor az őr elkiáltja magát: «Szabad a kötőfék!». Erre társai lopkodni kezdik a botokat: Oldalról, előlről, hátulról gyorsan lehajolnak és aki tud, egy-egy botot elemel a kötőfék alól. Az őr azon iparkodik, hogy a tolvajok közül legalább egyet lábával megérintsen. Egyikhez is, másikhoz is odaugrik, de közben a fonalat két kezében kell tartania. A zsványok úgy játszanak ki vele, hogy az egyik az őr előtt ugrál, miközben a másik a háta megett gyorsan ellopja a botot. Megtörténik, hogy a zsványok az összes botokat ellopják. Ekkor az őrnek a sapkáját kell a kötőfék alá tennie, hátha így sikerül megfognia valamelyik tolvajt. De sokszor ez se segít rajta: ügyesen ellopják tőle a sapkáját is. Most már kabátjára kerül a sor. De ezt is ellopják, ha nem elég ügyes. Néha még az ingére is sor kerül. Ha aztán nem akar tovább játszani, bírócskát játszanak vele. A tolvajok terpeszállásban megállanak, s a póruljárt őrnek át kell bújniuk alattuk. Eközben a zsványok néhányat rávernek. Ezután a fent leírt módon új őrt választanak. De ha a játékközben sikerül az őrnek lábérintéssel tolvajt fognia, akkor a

megfogott tolvaj lesz az új űr és a játék azon a ponton folyik tovább, ahol elhagyták.

Sánta róka. (Vitnyéd, Sopron m.)

Aránylag kis, 8×8 , vagy 10×10 méter méretű játszótéren is el lehet játszani. A játékosok száma 6—8. Mindegyiknek van egyegy összegöngyölt zsebkendője, melynek végére csombék van kötve.

A sánta róka kijelölése újjkiolvasással megy. A kiolvasó vers szövege a következő: «Elmentem én az erdőbe fátszedegetni, utánam jött keresztapám bottal verekedni, Nád közé bujtam, nád sípot fujtam, az én sípom így szólott *gi-gá-gú*, te vagy az a nagyszájú.»

Akire a kiolvasó utolsó szótagja jön, az lesz a sánta róka. Mindjárt elővesz egy éles kődarabot, vagy fát és a kis játszótér közepén 2—3 méter átmérőjű kört rajzol vele: ez a *rókalik*. A körben féllábra áll. Kész a sánta róka. Társai körülötte 5—6 lépésnyire elhelyezkednek.

A sánta róka jobbjába veszi a zsebkendőt és megkérdi a többi fiúktól: kijöhet a róka a likjából?» Ki, ki, hangzik a válasz. Erre féllábbal kibiceg, hozzáközeledik egyik társához, kezébe adja a zsebkendőjét s utána visszakéri tőle. Mihelyst visszakapja, rögtön úzóbe veszi. A menekülő fiú futhat rendesen, de a sánta róka csak fél lábon biceghet utána. Ha véletlenül leengedi a másik lábát, a többiek mind rárontanak és zsebkendőjükkel addig ütik, míg vissza nem biceg a rókalikba. Innen megint újramekezd a játékot. Ha sikerül valamelyik társát a

csombékos zsebkendővel megütnie, akkor a többiek a megütött fiúra rohannak és a zsebkendővel ugyan-csak addig verik, míg a rókalikba be nem menekül. Most már ő lesz a sánta róka.

Kopózás. (Géderlak, Pest m.)

Legjobb, ha 10—12-en játsszák. Szereplők: az *ütők*, a *kiváltó* és a játék folyamán később a *kopó*. Színhely 12—15 méter hosszú, 6—8 méter széles tér. Ennek a térnek egymással szemben fekvő, két szélességi oldalát egy-egy vonal határolja, melyet a gyermekek egy éles kővel, vagy fával vésnek a földbe. A pálya alsó végén húzott vonalat *alsó várnak*, a vele szemben lévő *felső várnak*, vagy *ugrónak* hívják. Egyedüli játékszer: tehénszőr-labda.

A kiváltót kiszámolással jelölik ki. Akire a 28 jön, az lesz a kiváltó. Az el is indul a felső vár felé s a felső vártól számítva a pálya második harmadában foglal helyet. A többiek, az *ütők*, szorosan az alsó vár mögött, egymás mellé állnak. Az egyik *ütő*nek kezében már ott is van a labda. Most a váltógató feléjük fordul és várja a labdát. Az említett *ütő* már fel is dobja a labdát maga elé, megvárja míg visszahull, majd röptében jobbkezevel a kiváltó felé elüti. De már az ütés pillanatában kiszökik s a felső várba igyekszik futni, hogy ott biztonságba kerüljön. A kiváltó a repülő labda után kap. Ha hamar el tudja csípni, igyekszik vele leütni a felsővárba futó *ütőt*. Ha megdobta, az mellé áll és új szerepet kap: ő lesz a kiváltó kopója. A továbbiakban ő fog segédkezni a kiváltónak a többi *ütő* el-

fogásában, illetőleg ledobásában. Ha azonban nem tudta a kiváltó leütni, a megmenekült ütő a felső várban marad. Mindkét esetben visszakerül a labda a többi ütőhöz. Ha a kiváltó új kopókat kerít magának, az ütők helyzete mindig nehezebb lesz, mert a kiváltó helyett a menekülő ütőt sokszor az a kopó üti le, akinek leginkább kezeügyébe esik az elütött labda. A játék sokszor azzal végződik, hogy mindegyik ütő kopó lesz. Ebben az esetben úgy kezdik előlről a játékot, hogy a kiváltó a legutóljára leütött ütő lesz. Ha azonban a kiváltó egyet sem tudott leütni, akkor a felső várba menekült ütők felé fordul és háromszor «gyertyát gyujt», vagyis jobbkezébe veszi a labdát és függőlegesen jó magasra feldobja. Míg a labda repül, ez idő alatt az ütők visszaszaladnak a felső várból az alsó várba. A visszahulló labdát megfogja a kiváltó és a futók közé dobja. Ha valamelyiket el tudja találni, mielőtt az az alsó várba megérkezett volna, az eltalált ütő lesz a kopó. Ilyenkor már könnyebb dolga van a kiváltónak. Ha azonban most sem talált, a játék újrajátszásakor is ő lesz a kiváltó. Rendszerint azonban 2—3 kopója van. Ha már mindegyik ütött és futott, a kiváltó feldobja a labdát jó magasra s a kopók érte ugranak. Amelyik kopó elkapja, az lesz az új kiváltó. Ha csak egy kopó van, akkor a játék újrajátszásakor ő lesz az új kiváltó.

B) LÁNYOK FOGÓCSKÁI.

Pecsenyeforgatás. (Szenna, Somogy m.)

Úgy érdekes, ha legalább tíz szereplő van hozzá. Ezek : a *pecsenyék*, két *forгатó* és két *fogó*. A pecsenyék körbe állanak és megfogják egymás kezét. Két fogó a kör valamelyik két tagja mögött, a körön kívül helyezkedik el, lehetőleg úgy, hogy a fogók ne vegyék őket észre. A forгатók most már bemennek a körbe. Egymásután derékon kapják a pecsenyéket és egy-egy fordulattal megforgatják őket. A fogók azonban hozzájuk ugranak, úzóbe veszik őket és azon igyekeznek, hogy rájuk üssenek. A forгатók most már a kör mentén menekülnek a fogóktól s közben, mielőtt a fogók elérnék őket, egy-egy pecsenyét derékon kapnak s azt a fogók orra előtt megforgatják. Így az utolsó pillanatban egerutat nyernek, mert a fogó lemarad. Ha mégis elériк őket a fogók, akkor átveszik amazok szerepét és a pecsenyék közül két új forгатót választanak.

Libáim, libáim. (Palotás, Heves m.)

Ebben a játékban egymás háta mögé állnak a leányok. Ők az *arany libák*. Tőlük jobbra és balra öt-hat lépésnyire egy-egy kisleány áll. Ők a *farkasok*. Az arany libákkal szemben, tőlük 7—8 lépésnyire ott áll a *gazdasszony*. A játék most már a következőképpen folyik le : A gazdasszony hívogatni kezdi libáit :

— Libáim, libáim, gyertek haza, arany tállal várlak!

- Nem lehet, — válaszol az élen álló liba.
- Miért?
- Farkas van a híd alatt!
- Mit csinál?
- Mosakszik.
- Mibe mosdik?
- Cintányérba.
- Mibe törülközik?
- Kiscica farkába!

Erre a gazdasszony hívogató hangokat hallatt: «patí, patí, patí!» Erre a libák szaladni kezdenek a gazdasszony felé. De előugrik a két farkas és egyetkettőt elkap közülök. Addig ismétlődik a játék, míg a farkasok mind el nem fogják a libákat. Félre is állnak velük s egymás mellett elhelyezkedve, szét-húzott szoknyával rejtegetik a libákat, akik a farkasok mögött álldogálnak. A gazdasszony keresi őket. Odalép a két farkashoz:

- Láttatok-e aranylibákat?
- Láttunk — felelik a farkasok.
- Merre?
- Elmentek a töviskes úton.

Erre a gazdasszony elmegy, de tüstént visszajön:

— Jaj de töviskes volt ez az út, mégse találtam meg. Láttatok-e az arany libákat?

- Láttuk.
- Merre?
- A köves úton.

Elmegy a gazdasszony, mintha megint keresné őket. Majd visszajön egyedül. Panaszkodik, milyen

köves volt az út, mégse lelte meg libáit. Egyszerre csak tapsolni kezdenek a libák a farkasok háta mögött, előugranak és megcsípkedik a két farkast.

Hosszúlábú gólyabácsi. (Kalocsa, Pest m.)

Körbe játszódik le. Egy ügyes kisleányt, vagy fiút kiszemelnek gólyának és a kör közepére küldik. Most majd mindegyiknek vigyáznia kell, hogy el ne kapja a fürge gólya, ki ökölbe szorított, szája elé tartott két kézzel hosszú lépésekben lassan sétálni kezd a nótá ütemére, miközben fejét gólyamódra gyakran felfele és hátra mozzgatja. A teljes kör még kiegyenesedve áll, mikor elkezdik a dalt:

(Hosz-szú-lá-bú gó-lya-bá-csi mi-ért o-lyan ké-nyes?
(Ta-lán bi-zony bé-ká-ra van két nap ó-tá é-hes?
Nyakát, fe-jét fel-e-me-li, ke-lep-ke-lep ke-le-pe-li,
Sze-gény gó-lya-bá-csi. (Itt a bé-ka, gó-lya-bá-csi,
(Az or-rá-val ha-el-é-ri.
for-dul-jon hát e-gyet, Ug-rálj, ug-rálj csak ha-mar,
meg is fog-hat e-gyet.
gó-lya-bá-csi mit a-kar, meg-fo-gott már e-gyet.

Az utolsó előtti sor eléneklésekor a körbenállók gyorsan legugolnak, hogy el ne kapja őket a gólya. De akad, aki elkésik, ezt a gólya gyorsan megfogja. Most már a megfogott kisleány veszi át a gólya szerepét.



Hej koszorú, koszorú... «Juliska van a körbe,
Szeme-szája sötétbe!»



Pipám, pipám...: «Gyere elő, leghátulsó kislány!»



Pipám, pipám...: «Az angyalok simogassanak.»



Pipám, pipám...: «Az ördögök csipegjenek!»



Baktatás. A rossz dobó megbüntetése.



Baktatás. A bak ledobása.



Dobi-dobi hátát. A doboló ujjaiával a hunyó hátát
bökdösi.



Dobi-dobi hátát.

Héja, héja. (Decs, Tolna m.)

Ehhez a játékhoz két főszereplő kell, a *héja*, a *tyúk*, meg rajta kívül a *kis csirkék*.

A tyúk a csirkék elé áll, ezek pedig anyjuk háta megett egyenes vonalban egymás mögé állnak és kölcsönösen kezet fognak. A kézfogás nem olyan egyszerű. Úgy történik, hogy az előlálló csirkének jobbkezét a mögötte álló ugyancsak jobbkézzel megfogja, mire ennek a mögöttesnek szabadon maradt balkezét az ő utána következő, tehát harmadik csirke fogja meg balkézzel. Így felváltva, hol jobb, hol balkézzel fogják meg a mögöttesek előttük álló társuk jobb- vagy balkezét, aszerint, hogy melyik kéz marad szabadon. Az így egymásután felsorakozó csirkék élén úgy áll meg az anyjuk, hogy nem fog kezet egyikkel sem, csak háttal van feléjük. Egy-két lépésnyire tőle, vele szemben, földre kuporodik a héja és úgy tesz, mintha ázna. Majd szembe néznek egymással, s kettőjük közt csakhamar ez a párbeszéd hangzik el:

Anyatyúk : Héja, héja, mit csinálsz?

Héja : Tüzet rakok. (Úgy tesz a héja, mintha tüzet rakna.)

Anyatyúk : Minek az a tűz?

Héja : Vízet melegíteni.

Anyatyúk : Minek az a víz?

Héja : Csirkét kopasztani.

Anyatyúk : Kiéből?

Héja : Tiédből.

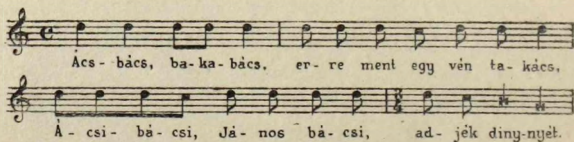
Anyatyúk : Anya vagyok, nem hagyom.

Héja : Héja vagyok elkapom.

Erre felugrik a héja, ráront a csirkékre. Az anyatyúk kitárt karral takarja őket. A csirkék hátrálnak. A héja megpróbál oldalt támadni. A tyúk résen van, oldalt feléje fordul, a csirkék egymást fedezve, anyjuk irányában elfordulnak. Ha mégis sikerül a héjának egyet megfognia, maga mellé veszi és ismét elkezd a játékot. A héja egymás után rabolja el a csirkéket. Újrajátszáskor két új kisleány vállalkozik a héja és a tyúk szerepére.

Acs-bács-bakabács. (Galgamácsa, Nógrád m.)

Egymás vállára tett kézzel, egymás háta mögé áll 5—6 kisleány. Ők a *dinnyék*. Élükre áll egy kis társuk, ő játssza az *őr* szerepét. Neve is van: János bácsi. Kell még egy főszereplő. Ez pedig a *vén takács*, aki dinnyét fog majd rabolni. A játék a következőképpen megy: A vén takács a dinnye körül kezd sétálni, egyszer megkerüli őket, majd János bácsi elé áll. De miközben sétál, az egész társaság ezt az egyhangú nótát zümmögi:



Mire a nóta elhangzik, János bácsi az eléje álló vén takácsnak így válaszol: «Még most kapáltam».

A fentebbi nótára ismételten körülsétál és dinnyét kér a vén takács, és sorra ezeket a feleleteketkapja:

«Most buvik ki a földből».

«Még most kicsi.»

«Még félig érett.»

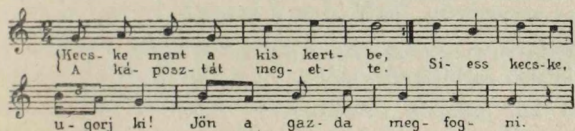
«Még zöld».

«Érett».

Erre a vén takács rárohan a dinnyékre. János bácsi kitárt karral védi őket. Ha sikerül egyet rabolni, akkor új szereplőkkel újra kezdődik a játék.

Kecske ment a kiskertbe. (Kozár-Misleny, Baranya m.)

Kézfogással körbeállnak a leánykák, majd a körön belül a *kecske*, a körön kívül a *gazda* elhelyezkedik. Ezután mindnyájan ezt éneklik:



A nóta után a gazda és a kecske közt ez a párbeszéd folyik le:

— Kecske, kecske, mit csinálsz a kertemben?

— Káposztát ennék, ha volna.

— Kapáltad?

— Kapáltam. (A kecske jobblábával kapáló mozdulatot tesz.)

— Öntözted?

— Öntöztem.

— Hátha én bemegyek?

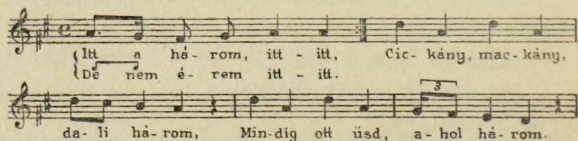
— Én akkor kimegyek!

Erre a gazda a kezek alatt átbújva, igyekszik elcsípni a kecskét. Amaz kiugrik. A gazda most már a körön kívül kergeti. Ekkor már a kecske igyekszik be a körbe. Ilyenkor a kör tagjai szándékosan

felemelik kezüket, csakhogy megkönnyítsék a menekülést. A gazda előtt lehetőleg lezárják az utat. Ha mégis sikerül a kecskét fogjul ejteni, ez lesz a gazda s helyette a körnek egy új tagja megy be, új kecskének. A volt gazda beáll a kör tagjai közé.

Itt a három, itt, itt. (Sajókazinc, Borsod m.)

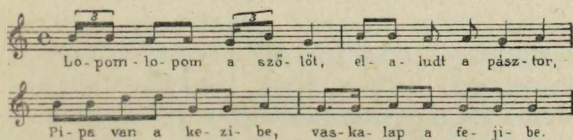
Ebben a kergetőcskében a lányokak körláncba állanak fel. A körlánc minden egyes szeme két tagból áll. Ezek a tagok egymásra feltakarnak és tagpárokat alkotnak. Még kell két főszereplő: a *cickány* és a *mackány*. Előbbi lesz a kergető, az utóbbi előle fog futni. A cickány kezébe vesz egy csombékra kötött zsebkendőt, míg a társa tőle 7—8 lépésnyire a kör mentén várakozik és figyel. Most nótára gyujtanak mindnyájan:



Nótaközben a cickány üldözni kezdi a társát. Ha eléri, ráüt a hátára. A kergetett kislány, ha már érzi, hogy szorult a helyzet, futásközben a körön belül a kör valamelyik tagpárja elé ugrik, és ezzel a tagpár külső tagját, mint felesleges harmadik tagot kiugrasztja «Itt a három, itt, itt». A cickány most már ezt a kiugrasztott tagot kezdi üldözni. A játék addig megy, míg a kergető előtte menekülő társát meg nem üti. Erre új cickányt választanak.

Lopom-lopom a szőlőt. (Buják, Nógrád m.)

Ez a játék átmenetet alkot a kergetőcskék és a zálogosdik között. Néha fiúk is játsszák a lányokkal. Elég hozzá 6—8 szereplő. Ezek: egy szőlőpásztor, egy bíró és a tolvajok. Mielőtt elkezdenék a játékot, újjkiolvasással egymásután kiolvassák a szőlőpásztort és a bírót: *An- tan- tó, kifi- kafi- nó, te vagy a hunyó* (illetőleg a bíró). Amely két játékosra az utolsó szótag jön, az a szőlőpásztor és a bíró. A szőlőpásztor leül a földre, lehajtja fejét és úgy tesz, mintha bóbiskolna. A bíró féloldalt kiáll. A többiek az őr körül járkálnak s kezüket nyujtogatva úgy tesznek, mintha lopnának, majd sutttyomban rá-rá ütnek a vállára, közben ezt mondogatják:



Hirtelen felugrik a szőlőpásztor s igyekszik megérinteni valamelyik tolvajt. Akiket megérintett, azok félreállanak. Ha már van elég fogoly, következik a vallatás. A szőlőpásztor sorra vallatja mindegyiket:

- Mit loptál?
 - Szőlőt.
 - Mennyit?
 - Kosárral. (Putonnyal. 5 kilót, 10 kilót stb.)
 - Hol van?
 - Nem mondom meg. (Megettem, eldobtam.)
- Erre zálogot kell adni az őrnek. Mikor mind-

egyik megadja a zálogot (zsebkendőt, csattot, szalagot, sapkát), előjön a bíró is. A szőlőpásztor egymásután kezébe veszi a zálogokat s miközben a bíró hátat fordít neki, rendre megkérdezi : «Mit érdemel az a bűnös, akinek a zálogát tartom?» A bíró különböző büntetéseket szab ki : «Kap három égbekiáltót». (Csombékos zsebkendővel három erős ütést a tenyerébe.) Vagy : «Kap két lassút». (Ugyanaz, csak gyenge ütéssel.) Vagy : «Fussa körül az udvart». stb. A bíró ítéletét a szőlőpásztor hajtja végre, vagy ellenőrzi, hogy a tolvajok kiállották-e a büntetést. Utána új választással kezdik újra a játékot.

Turót ettem. (Szakmár, Pest m.)

Három kislány kell hozzá : két *táncos* és egy *róka*. A két táncos szembeáll egymással s megfogják egymás kezét. A két jobb és két balkéz olyanformán kapcsolódik, hogy a karok keresztezik egymást. Most a két lány feszesen elhúzódik egymástól, majd egymás körül körbeszökell. Közben ezt hajtogatják :



Közben a róka oldalt meglapul s készül elkapni valamelyik táncos szoknyáját. De ezt csak akkor teheti, midőn a vers utolsó sorához ért : «kapd szoknyám!»

Már kinyújtott kézzel ugrik is. De a táncosok ügyesen leguggolnak. Ha hamarabb le tudtak guggolni, mielőtt a róka valamelyiket eléri, újra

kezdik a fogócskát. Ha azonban a róka szemfülesebb volt s hamarabb megérintette valamelyik táncost, akkor azzal helyet cserél, a megérintett táncos lesz az új róka.

Hogy a kakas ? (Mezőkövesd, Borsod m.)

Ehhez a játékhoz a következő szereplők kellenek : Egy *vevő*, az *árusok* és az eladó *kakasok*. (Körülbelül 13—15 játékos.) Az árusok kézfogás nélkül, laza körben felállanak. Köztük egy-egy lépés távolság van. Most mindegyik árus előtt egy-egy kakas lekuporodik. Már jön is egy vevő, megáll az egyik kakasnál és alkudni kezd az árussal :

- Hogy a kakas?
- Három garas, — hangzik a válasz.
- Hát a tyúk?
- Az is úgy.
- Hát a jérce?
- Fussunk érte. Igyunk előbb egyet.

Mialatt alkudoznak, csípőre teszik kezüket s egymás felé hajlonganak. A párbeszéd végén jobb tenyerükből tölcseért formálnak és szájuk elé emelve úgy tesznek, mintha bort innának. Utána egymás tenyerébe csapnak s egymással ellenkező irányba a kör körül futni kezdenek. Ezzel természetesen magára hagyják a kakast. Kétszer kell megkerülniök a kört. Ha a vevő hamarabb a kakas háta mögé ért, akkor elfoglalja az árus helyét, ilyen módon a lemaradt árus lesz az új vevő s most majd ő fog a kör valamelyik tagjával alkudni és versenyt futni a kakasért. Ha azonban a vevő lemarad, más helyen kell szerencsét próbálnia.

V. Kézügyességi játékok.

Ezek a kéz gyorsaságát és a célzókéességét teszik próbára. Lejátszásuk gyakran nagyobb erő kifejtést igényel. Voltaképpen mérkőző játékok, de nem annyira csapatok, mint inkább egyének közt játszódnak le. Tartalmuk szerint kétfélék: *a)* aki kiválik a többi játékosok közül, az előnyt élvez társaival szemben (egyes kupó, gólyázás, prücsközés, rúgó teke, kacsózás), *b)* aki lemarad vagy hibázik, az tréfás büntetést kap, (csirapatázás, bakatás, gólyázás, csürözés). Kivétel nélkül játékszeres játékok. Legnagyobb részük a fiúk körében él. A leányok inkább a kacsózást, esetleg még az egyes kupót és a prücsközést játsszák kedvvel. Határozott, zárt alakulata csak a csirapatázásnak van. A többiekben a játékosok szétszórtnak, esetleg egymás mellett helyezkednek el.

Csirapatázás. (Kanászozás, kucuzás. Szany, Sopron m.)

Aránylag kis játszótér kell hozzá. Mérete legalább 10×10 méter. A játszótér közepén a fiúk három-négy méter átmérőjű kört húznak s ennek a körnek mentén apró gödröket ásnak a földbe. Ezeknek száma eggyel kevesebb, mint a játékosoké. Sós *likak*nak nevezik őket a fiúk. A kör középpont-

jába még egy gödröt ásnak, de ennek átmérője legalább három deciméter. Ennek a gödörnek a neve *ól* vagy *istálló* (községháza).

A szükséges játékszerek: annyi görbebot, amennyien játszanak s egy tojásdadalakúra kifaragott fagolyó. A botokat *ütőbotoknak* hívják, hosszuk legfeljebb egy méter, a fagolyónak a neve *csirapata*, vagy *kucu* (disznó), nagyobbik átmérője legalább tíz centiméter. A játékosok száma tetszőleges, de ritkán rúg nyolcon túl.

A játék a következőképpen megy: mindegyik játékos két kézre fogja botját, majd a kör mentén elhelyezkedve a botok végét közösen beleeresztik az ólba. Legfelülre reájuk teszik a csirapatát. Utána a kör mentén egymás után lépkedni kezdenek, ügyelve arra, hogy a botok vége és a csirapata ki ne csússzék az ólból. Közben egyszerre ezt mondják: *«Csűröm csavarom egy, csűröm csavarom kettő, csűröm csavarom három»*. De mire a hármat kiejtik, akkorára egyesült erővel kilökik botjukkal a csirapatát az ólból s miközben amaz elgurul, gyorsan mindegyik a maga botja végét egy-egy sósrúdba igyekszik taszítani. természetesen valamelyik lemarad. Ő lesz a *kanász*, vagy másképpen: *gulyás*. Míg a többiek botjukat a sós likakban tartják, a gulyásnak botjával együtt a csirapatához kell lépnie, majd a bottal ügyesen az ólba kell ezt terelgetnie. Nem könnyű dolog. Társai ugyanis résen vannak s ugyancsak azon iparkodnak, hogy botjukat kirántva a sós likakból, messze elüssék előle a csirapatát. Ha sikerül valamelyiknek elütni, a golyó messze elgurul s a kanász kezheti

újából az ólba terelgetést. De ő is résen van. Ha valamelyik ellenfele el akarja ütni előle a csirapatát s a sóslikat üresen hagyja, a gulyás gyorsan beleüti botját. Ha hamarabb beleütötte, mielőtt ellenfele vissza tudná dugni botját, akkor megszabadult szerepétől s az lesz a gulyás, aki a sós likat fedetlenül hagyta. Ha pedig a gulyásnak sikerült a csirapatát az ólba terelnie, a játékot úgy kezdjük el, mint legelőször.

Baktatás. (Rábapatona, Győr m.)

Ruganyos, kissé ívalakban meghajlított botok, úgynevezett *bakok* kellenek ehhez a játékhoz. Hosszuk 5—6 dm. A játékosok száma tetszőleges. A játszótér mérete legalább 6×15 méter.

Mindegyik játékos kezébe vesz egy-egy bakot s a pálya egyik végén egymás mellett féltérdelő vagy hasonfekvő helyzetben ütésre készen felsorakozik. A botot alsó végétől 5—6 ujjnyival feljebb jobb-kézbe kell szorítani olyan módon, hogy a bot nagyobbik fele az ökölbe szorított kéz felett előre-hajoljon. Most már mindegyik fiú egymás után baktathat. Balkezükkel megtámasztják magukat a földön s könyökből kiinduló csuklóütéssel földhöz vágják a bot alsó végét, de egyidejűleg el is engedik a botot. A bakütő könyöke és alsókarja ütés közben érinti a földet, míg a bak rugalmasságánál fogva felpattan s néhányszor megfordulva hosszanti tengelye körül, a játszótéren messze szökell. A bakütés elég nehéz dolog. Körülbelül 45—50 fokos szög alatt kell leütni a bakot s idejében kell elengedni, különben

a bak közelben esik le : az ügyetlen ütőre azt mondják, hogy *bakot lő*. Aki bakot lő vagy akinek a bakja legközelebb esett le, az lesz a *bakter*. Büntetésül kimegy a pályára és először is összeszedi a bakokat. Megnézi, melyik bak ugrott legmesszebb. Ha megtalálta, a többieket sorban hosszában hozzáméri s felváltva, egymáson keresztül előrefekteti, egészen addig, míg az utolsó botig előre nem haladt. Ilyen módon jó messzire eltávolodik társaitól. Most az utolsó bot lerakási helyét megjegyzi s onnan kell majd a botokat hátrafeszített két könyöke és háta közé nyalábolva visszahoznia társaihoz. De ez sem egyszerű dolog. A bent maradt bakütők egymás után sózzák rá a büntetéseket : «Ugorj előre hármat balábbal». «Ugorj oldalt kettőt jobblábbal». «Guggolj le és lépj előre kettőt» stb. Végre a bakter a többiek nagy derűtsége közben nagy keservesen megérkezik a bakokkal. Ekkor újrakezdik a játékot ; most már a volt bakter kétszeresen ügyel arra, hogy jól sikerüljön az ütés.

Gólyázás. (Nova, Zala vm.)

Legalább 10×10 méter méretű játszótér kell hozzá. A szükséges játékeszközök : annyi egyenes bot, amennyi a játékosok száma és egy görbe bot. Hosszúságuk 8—9 dm. A görbe bot ívalakú. *Gólyának* hívják a gyermekek. A többi egyenes botot *gólyautó botnak* nevezik. A szereplők 6—8-an vannak. Főszereplő : a *gólyarepítő*, míg a többiek *gólyalövő*k. A főszereplők kijelölése a következőképpen történik : Először is mindegyik kiválaszt magának egy botot,

majd az egyik fiú felnyalábolja az összes botokat, köztük a gólyaröpítő botot is, terpeszállásba lehajlik s két lába közt hátradobja őket. Akinek a botjához legközelebb esik a gólya, az lesz a gólyarepítő.

Ez félreteszi botját, majd kezébeveszi a gólyát, a játszótér alsó széléhez megy vele, azt a helyet, ahol áll, vagy kődarabbal megjegyzi, vagy a gólya hegyesebbik végével körülkeríti. Ezt a kijelölt helyet *gólyavárnak* hívják. A gólyarepítő körül társai szétszórta elhelyezkednek s botjukat hajításra készen tartogatva, figyelik, mikor dobja már fel a gólyát. Az nem is várat magára sokáig. Jobbkezébe veszi a gólya egyik végét, majd kissé homorítva, csóváló, suhintó mozdulattal jó magasra feldobja. A gólyalövők a levegőbe dobott gólyát megcélozzák s mi előtt az visszahullana, ugyanolyan mozdulattal, mint a gólyarepítő feléje dobják botjukat. Akinek a botja eltalálta, az érte rohan. De a repítő se rest. Ő se hagyja a gólyát. Már ketten futnak érte. Természetesen kettőjük közül valamelyik lemarad. Ha a gólyalövő marad le, büntetésből hátára kell venni a repítőt s egész a gólyavárig hátán kell bevinnie. Könnyen megesik, hogy többi társa is az ő sorsára jut. Egymásután eltalálják a gólyát, értefutnak, de lemaradnak s büntetésből egymásután nekik is hátukon kell behozniuk a gólyarepítőt. Ha azonban a gólyarepítő maradt le, akkor átadja szerepét a hamarabb befutott gólyalövőnek.

Csűrőzés. (Pécsvárad, Baranya vm.)

Először is egy 12—15 m átmérőjű nagy kört kell húzni. Ez a játszótér. Ennek közepén egy 4—5 dm

átmérőjű kis kört kell húzni. Ez a *vár*. Középre kis deszkát vagy tégladarabot tesznek a fiúk. Ez a *csűrpad*. Most még ütőbotokra és egy *csűrre* van szükség. Az ütőbotok lehetőleg egyenesek, hosszúságuk 8—9 dm. A csűr ugyanaz a kis fatömböcske, mint a pötyészésben a pötye: egyik végén meghegyezett, másik végén kerekre, símára lefaragott, két dm hosszú, hengerdedalakú fadarabka. A játékosok száma legfeljebb 10. Mindegyikre jut 1—1 ütőbot. Főszereplő a *csűrös*, aki a csűrt fogja felállítgatni a padra s azon igyekszik, hogy szerepétől megszabaduljon s azt valamelyik társára ruházza. A csűrös kijelölése úgy megy, hogy előbb mindenki kiválaszt magának 1—1 botot, majd az egyik fiú mindegyik botot felnyalábólja, legfelőltre teszi a csűrt és az egész rakományt a feje fölött hátradobja. Akinek a botjához a legközelebb esett a csűr, az lesz a csűrös.

Ez félredobja botját, kezébeveszi a csűrt, bemegy vele a kör közepébe, felállítja padra, majd félrehúzódik. Társai, az ütők, botjukat kezükbe veszik, s a nagy kör kerületén elhelyezkedve megcélozzák a csűrt. Ha valamelyik eltalálta, botjáért fut, hogy hazavigye. A csűrös közben a leütött csűrért szalad, hogy gyorsan visszaállítsa helyére. Ha ez neki hamarabb sikerült, mint az ütőnek botját hazavinnie, az elkésett ütő lesz a csűrös. De ha az ütő gyorsabb és hamarabb hazaviszi a botot, akkor folyik a játék tovább. Ha valamelyik ütő úgy találta el a csűrt, hogy az a váron belül esik le, akkor ez az ütő megy be csűrösnek. Megtörténik néha, hogy az ütők sorra elhajítják botjukat, de vagy nem

találtak, vagy nem tartották érdemesnek kiszaladni botjukért, mert idejében úgysem tudták volna hazahozni. Ekkor a csűrös elkiáltja: «Futás!» Az ütők botjukért kiszaladnak s hazafutnak velük. Aki utoljára ér haza, az lesz a következő játékban az új csűrös.

Prücsközés. (Sajókazinc, Borsod vm.)

Annyian játszhatják, amennyien akarják.

Először is kijelölnek egy kicsi, legfeljebb 10×10 m játszóteret s ennek közepén éles kővel vagy fadarabbal egy jó lépésnyi átmérőjű kis kört húznak. Ez a *prücsökház*. Ennek közepébe egyméteres karót ütnek le s hegyére keresztbefektetik a *prücsöktalpat*. A prücsöktalp egy félméter hosszú deszka, mely súlypontjánál fogva a karó felső végén lebeg és kétkarú emelő módjára billen. Egyik végére ráállítanak egy puskagolyóalakúra kifaragott fadarabkát, melyet *prücsöknek* neveznek. Végül kell még egy *ütőfa* (1 m hosszú bot), mellyel a játék folyamán a prücsöktalpat meg kell ütni.

Most már a játékosok maguk közül választanak egy ütőt. Körbeállnak és az egyik gyermek önmagát is beleszámítva, kiszámolja társait. Akire a 28-as jön, az megy a prücsök-ház mellé és fogja repíteni a prücsököt. Körülötte szétszórt csoportban állnak fel a többiek, a kapók, lehetőleg levett sipkával, vagy kézbe fogott köténnyel, vagy kapásra felkészült kézzel s várják a repülő prücsököt. Az ütő a bottal erősen ráüt a prücsöktalp szabadon maradt végére, mire a talp felbillen s a másik végén felállított

prücsköt jó magasba lendíti. Ha ez a prücsökházon kívül repül, a kapók megfoghatják. Röptében kell elfogni. Ha valamelyik kapó elcsúszta, arról a helyről, ahol elfogta, a kis kör irányába dobja. Ha sikerül bedobni a prücsökházba, akkor ő megy ütni s az ütő helyet cserél vele. Ha nem, a játék úgy kezdődik újra, mint először.

Rugó teke. (Jánoshalma, Bács vm.)

Ezt a játékot inkább fiúk játsszák. Elgondolásában hasonlít az előzőhöz. Legalább 10×10 m pálya kell hozzá. Ennek közepén egy kődarabra egy méter hosszú deszkát fektetnek, mely közepén megtámasztva mérleg módjára működik. *Rugó deszkának* hívják. Egyik vége alatt gödröcskét ásnak a földbe s a deszkának ezt a végét a gödröcskébe illesztik, majd ráállítanak egy tekét. Ez a teke az eddigi játékokból ismert, egy dm átmérőjű fagolyó. A rugó deszka másik vége szabadon, ferdén felfelé kiütkezik. Kell még egy vastag, körülbelül 2 cm átmérőjű, 1 m hosszú ütőbot. Ezzel kell majd ráütni a rugódeszka ferdén kiütkező végére. A játékosok száma tetszőleges. Itt is van egy főszereplő, az *ütő* és társai, a *kapók*. Az ütőt ujjiolvasással választják ki. Akire 28 jön, az lesz az ütő. Ez mindjárt kezébe veszi a rudat és a rugódeszka szabadon álló végéhez lép. Körülötte társai szétszórtan felállanak s figyelik, merre fog repülni a teke. Most az ütő jól megcsóválja a rudat s lecsap a rugó tekére. Ez felbillen, másik vége kiszabadul a tekelyukból és magasba vágja a tekét. A kapók versenyezve a teke után ugranak.

Akinek sikerül elcsípnie, azon a helyen marad, ahol elfogta s onnan a tekelyuk irányába gurítja. Ha sikerült begurítania, ő lesz az ütő s az előbbi ütő helyet cserél vele. Ha azonban nem, a játék ugyan-úgy megy tovább, mint ahogy elkezdődött.

Egyes kupó. (Felsőtárkány, Heves vm.)

Egyszerű labdajáték, de a kézügyességet igen fejleszti. Egyedüli játékszer egy labda. A játékosok száma tetszőleges. A játszótér kiterjedése legfeljebb 8×8 m. Főjátékos az *adogató*, társai a kapók, vagy ahogy Felsőtárkányon mondják: *kupók*. Az adogatót kiolvasással jelölik ki. Akire a 10 jön, az átveszi a labdát s a pálya egyik végén, társai felé háttal, megáll. Mögötte 6—7 lépésnyire, egymásmellett állnak fel a kupók s várják a labdát. Az adogató a nélkül, hogy hátranézne, sorra hátradobja a labdát, de közben különböző parancsokat ad a kupóknak: «Tapsolj egyet», «Tapsolj kettőt», «Állj féllábra», «Fésülködjél» stb. Amelyik kupó felé repül a labda, az mielőtt elkapná, vagy tapsol, vagy féllábra áll, vagy két kézzel megsímogatja haját stb. Ha sikerült elkapni a labdát, akkor bemegy az adogató helyére s ő lesz az új adogató. Ezt a játékot inkább lányok játsszák.

Kacsózás. (Diósjenő, Hont vármegye.)

Öt darab kővel vagy cérnára fűzött kukorica-szemekkel játszik. Utóbbi esetben 5 kis koszorút kell fűzni cérnaszállal, 4—4 szem kukoricából. Úgy jó, ha nem túlsokan játsszák. A lényeg az, hogy a

köveket vagy a feltűzött kukoricaszemeket sorra fel kell dobni s miközben az egyik kő repül, a földön vagy az asztalon heverő többi követ fel kell kapni, de utána a visszahulló követ is el kell kapni. Aki ügyesebb társainál, egyre több és több előnyre tesz szert: mindig több és több pontot szerez magának. A feldobásnak és elkapásnak számos alakzata van. Ezeket előbb meg kell játszania mindegyik játékosnak s csak ezek után szerezhethetnek maguknak pontokat. Az egyszerűktől az összetettek felé haladva, ezek az alakzatok a következők:

1. *Egyes*: Szétszórják a köveket, majd mindig egyet feldobva, a többieket egyenkint szedegetik fel, de úgy, hogy a kövek egy marékba gyűljenek össze.

2. *Kettes*: Négy követ le kell tenni kettesével. Az ötödiket feldobva, előbb az egyik kettes csomót kell felkapni, majd a megkapott köveket a marokban tartva, ezek közül ismét feldobnak egyet, amelyiket éppen akarják s közben a földön levő második kettes csomót is felkapják.

3. *Hármas*: Ugyanúgy megy mint a kettes, csak az a különbség, hogy az egyik csomóban három ők van, míg a negyedik egyedül áll. A hármasnak a felkapása után következik

4. *Négyes*: Ebben négy követ tesznek egymás mellé és azt kell egyszerre felkapni. Következő alakzat:

5. *A kapa*: Szét kell szórni a köveket, egyenként fel kell kapni őket, miközben egyet-egyet mindig feldobnak, de az elkapó jobbkéz felső tartásban,

gyors kapáló mozdulattal csípi el a feldobott és visszahulló köveket, miközben egy-egy követ a földről is felkap és állandóan a marokban tart. A kézfej kapás közben hátrafele néz. Ezután következik :

6. *A kasza* : Ugyanaz az alakzat mint az előbbi, csak az elkapó jobbkéz vízszintesen jobbról balra ívelő mozdulattal csípi el a feldobott és visszahulló követ. A jobbkézfej jobboldalt néz. Utána következik :

7. *Villás*. Ebben a figurában is egyenkint kell felkapni a köveket, de úgy, hogy a kézfej lefelé néz s a feldobott és visszahulló köveket az elkapó jobbkéz előretaszító mozdulattal kapja el, mintha a játékos villát hányna. Következő alakzat :

8. *Gereblyezés*. Egyszerre legalább két követ kell felkapni a földről, de előbb a köveket kézből szét-szórják. Így sokszor egymástól távol gurulnak a kövek, s ha csak kettőt is kell felkapni, feldobás közben seprő, gereblyező kézmozdulattal össze kell őket csúsztatni s csak így lehet felkapni. A felkapott kövek kézben maradnak.

9. *Kitoló*. Szétszórják a köveket, utána előbb felkapnak egyet, majd újabb feldobások és elkapások során mindig kicserélik a földön maradt köveket egy-egy kézben levő kővel. Ilyenformán állandóan két kő marad a kézben. Végül, mikor már mindegyik kő ki van cserélve, a kézben maradt két kő közül az egyiket feldobják, közben a másikat leteszik, majd a feldobott követ elkapják. Végül :

10. *A gyöngyös*. Egyenként szedik fel a szétszórt köveket, de először egyet, majd sorra egyszerre ket-

tőt, hármat és négyet dobna fel. Így a feldobott és visszahulló kövek száma egyre nő s elkapásuk egyre nehezebb.

Ha ezeket a figurákat a játékos megjátszotta, utána követ vet. Feldobja az összes köveket, majd kezefejét felfelé fordítja, úgyhogy homorítson s a visszahulló köveket kézfejjel elfogja. A kezefején megmaradt köveket megint feldobja és kapáló kézmozdulattal elkapja. Ahány kő a kezében marad, annyi libája van. A játék tíz libáig megy. Az nyer, aki leghamarabb meg tudja szerezni a tíz libát. Ha valamelyik játékos valamelyik alakzatnál téved, azt szokták mondani, hogy «tévesztés nagy vesztes», vagy hogyha «lent marad», vagyis nem tudja a követ elkapni, mint két esetben átadja a köveket a következő játékosnak s vár sorára addig, míg a többiek nem tévednek. Ekkor megint rá kerülhet a sor.

Ültetés. (Verseg, Nógrád m.)

A játszótér kb. 10 m hosszú, 4—5 m széles. Hosszában kétsorban 5—6 kis gödör van leásva. Ezek a *fészkek*. A fészkek párhuzamosan egymás mellett futnak. Játékszerek is kellenek. Ezek kavicsok vagy apró fadarabok. Számuk megegyezik a földbeásott kis gödrök számával.

Most a két sor gödör előtt két csapat gyermeknek kell felállnia. Ennek a két csapatnak tagjait az egymás ellen játszó két legügyesebb fiú választja ki «Adj-végy!»-ezéssel. (Lásd 56. old.) Felállás után a két legjobb játékos csapatának élére áll s kezébe

veszi a kavicsokat. Adott jelre a gödrök felé sietnek s azon versenyeznek, melyik tudja hamarabb beültetni őket, vagyis mindegyik gödörbe beleejtenek egy-egy kavicsot. Mikor a fészkek végére értek, visszafordulnak s hazafelé sietve, gyorsan kiveszik a kavicsokat a gödörből, majd miután megérkeztek, ezeket következő társuknak átadják s ők maguk pajtásaik sorának legvégére állanak. Így sorra elindul ültetni mindkét csapatból a második, harmadik, negyedik stb. fiú s állandóan felváltják egymást az ültetésben. Egyszeri váltás után, amelyik csapat hamarabb beültette a fészkeket, az nyer.

VI. Nótás hunyócskák.

Inkább a leányok kedvelik őket. Játzásuk közben énekelgetnek s behúnyt szemmel találgatják, ki van előttük, vagy a hátuk mögött. Ezeknek a játékoknak szokásos alakulata zárt kör. A szereplők száma nincs meghatározva, de ritkán több 10-nél.

Hej koszorú, koszorú. (Pétervására, Heves m.)

A kislányok keztfognak és körbeállnak. Egyik kis társuk a kör közepére megy húnyni. Lekuporodik és behúnyja a szemét. Háta mögé megy egy másik kislány és a guggolónak befogja a szemét. Most megindul az egész kör és a kör tagjai egyszerre lépegetve ezt éneklik :

1. Hej ko- szo- rú, ko- szo- rú, 1. A- zért va- gyok
2. Mért vagy o- lyan szo- mo- rú?
1. (Ju- lis- ka) van a kör- be'
2. (Sze- me, szá- ja ső- tet- be'. 2. Majd kül- dünk egg

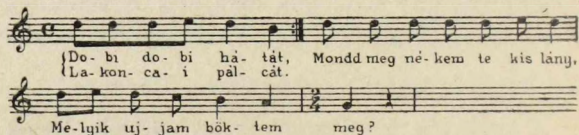
1. szo- mo- rú, Mert a ne- vem ko- szo- rú.
2. le- vál- tót, Ki le- vált- ja a ját- szót.

Ha a húnnyó kislány ki tudta találni, ki fogta be hátulról a szemét, akkor a kitalált lány marad a kör közepén húnnyónak és a volt húnnyó belép a kör többi tagjai közé. A továbbiakban a körnek egy új tagja lép be a kör közepébe és fogja be az új húnnyónak a

szemét. Ha a húnyó nem tudta kitalálni, ki áll a háta megett, ugyanúgy folyik a játék tovább, mint ahogy elkezdték.

Dobi-dobi. (Öcsény, Tolna m.)

Kézfogással körbeállnak a lányok. Kettő be-megy a kör közepébe. Egyik a húnyó, másik a do-boló. A húnyó két kezébe rejti arcát, a doboló pedig jobbkezét amannak hátára teszi s felváltva mind az öt ujjával a következő nóta ütemére bögdösni kezdi :



A kör tagjai állva maradnak és figyelik a dobolót. A húnyó félig-meddig érzi, hogy a dobolónak egy-másután melyik ujjá táncol a hátán, s midőn el-hangzik a nóta utolsó sora, s érzi az utolsó ujjbökest, kimondja, melyik ujjal bökte meg a hátát a doboló, mutatóujjával, vagy közép- vagy hüvelykujjával stb. Ha eltalálta, akkor a doboló lesz az új húnyó, ő maga belép a kör tagjai közé s a következő játékra új dobolót választanak. Ha nem találta el, a játék újra kezdődik.

Szedem szép virágom. (Felsőnyárad, Borsod m.)

Ez a húnyócska mozgó körrel játszódik le. Egy kislánynak zsebkendővel bekötik a szemét, majd egymással kezefogva körbeveszik s erre a nótára lépdelni kezdenek körülötte :



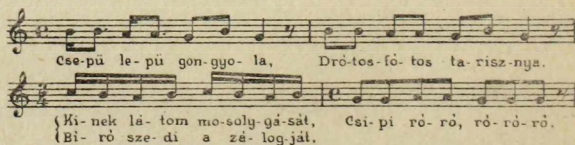
A nóta végeztével mindegyiknek meg kell állnia. Ekkor a húnyó odalép valamelyik körtaghoz, megtapogatja arcát és vállát s megsejtve, hogy ki áll előtte, kimondja annak a nevét, akire gondol. Ha eltalálta, hogy ki áll előtte, akkor az lép be helyébe és veszi át a húnyó szerepét, míg a volt húnyó belép a körtagok közé. Így kezdődik a játék ismét előlről.

VII. Nevettető játékok.

Ezekben a játékosok különféle bohókás eszközökkel teszik próbára egymást, hogy ki bírja megállani nevetés nélkül. Aki elneveti magát, rendszerint tréfás büntetést kap. Vagy zálogot kell fizetnie, vagy ördög lesz belőle. Ezek a játékok ugyancsak igénybeveszik a gyermek önfegyelmező képességét. Párbeszédes vagy nótás formában élnek s leányok játsszák. Külső formájuk kör vagy egyenes oldal-sor. A szereplők száma tetszőleges, de úgy jó, ha minél többen játszanak.

Csepü-leptü gongyola. (Domaháza, Borsod m.)

Szokás szerint körbefogózkodnak, két főszereplővel. Az egyik a zálogos, a kör közepén áll és ügyesen figyelgeti, ki mosolyodik el a nóta bohókás szövegére. A másik szereplő, a bíró, megkerüli a kört, míg a nóta így szól:

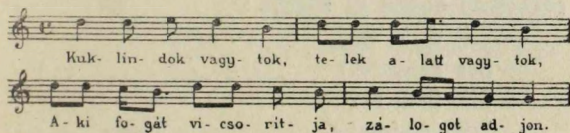


Aki elmosolyodik, arra rámutat a zálogos, a bíró pedig zálogot kér tőle, elveszi a szalagját vagy kötő-jét, néha még a felső ruháját is, ha nem ügyel.

A zálognak nincs kiváltása, a játék végén egyszerűen visszaadja a bíró. A játék mindvégig nagy derűt-séggel folyik. Tartalma mulatságos keveréke mester- és gyermekszavaknak.

Kuklindok vagytok. (Győrvar, Vas m.)

A leánykák egymás mellett körbe leguggolnak, míg az egyik, a zálogszedő, a körön belül körüljár és cirógatni kezdi társainak az állát és nyakát. Közben mindnyájan ezt énekelgetik :

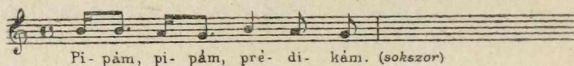


Kevés van, aki nevetés nélkül megállja a csiklandozó kislány cirógatásait. Aki elmosolyodik vagy csak a fogát is kimutatja, az zálogot ad. A nótát és a zálogszedést addig ismételtetik, míg a zálogszedő nincs megelégedve a zsákmánnyal. A játék végén az egyik fegyelmезetten viselkedő kislány kiválik és bíraskodni kezd azok felett, akik zálogot adtak. Sorra kirója rájuk a büntetést. Az egyiknek féllábon kell köröskörül ugrándóznia, a másíknak guggolva kell néhány lépést tenni, a harmadik zsebkendővel pacsit kap a kezébe stb. Csak akkor kaphatja vissza a zálogot.

Pipám-pipám, prédikám. (Hollófő, Nógrád m.)

A lányok egy sorban egymás háta megé állnak és kezüket leengedik. Egy kiválik közülök. Ő lesz a

sántapipás. Előbb megáll a sor előtt, majd féllábon körülbecigi, közben mindig ezt hajtogatja :



Mikorára megint a sor elejére került, leengedi féllábát s elkiáltja magát : «Gyere elő, leghátulsó kislány!»

Erre a sor leghátulján álló lány eléjemegy és szembenéz vele. A sánta pipás szóbaáll vele s ez a párbeszéd alakul ki köztük :

- Mit ettél ma?
- Sós kenyeret!
- Mit ittál rá?
- Hideg vizet!
- Min állasz?
- Cserépen!
- Min lebegsz?
- Levélen!
- Nézz az égre!
- Nem nézek!
- Köpj a földre!
- Nem köpök!
- Adj a pipámba tüzet!
- Adok, adok!

Ha a kihívott kislány közben elneveti magát vagy mást mond, mint amit a fentiek szerint kéne mondania, vagy ha felnéz az égre, akkor a sánta pipás balra állítja : ördög lesz. De ha megfelel és nem nevet, angyalként jobboldalra áll. Ugyanígy ismétlődik a játék mindaddig, míg valamennyi lányra

sor nem kerül. Az angyalok jobboldalt, az ördögök baloldalt egymással szemben letérdelnek, de úgy, hogy a két sor közt legyen egy kis hely. Most már elkiáltja magát a sánta pipás: «Az angyalok símogassanak, az ördögök csipegjenek!» — azzal fel-alá fut az angyalok és ördögök sorfala közt. Az angyalok símogatják, az ördögök csipegetik. Új sánta pipást úgy kell választani, hogy a régi elővesz egy fadarabkát s miközben a többiek hátatfordítanak neki, elássa. Utána kereshetik. A szerint, hogy közel járnak a fához, vagy távolodnak tőle, így kiabál: tűz!, víz! Aki tüzet fogott, tehát megtalálta a fát, az lesz az új sánta pipás.

Töröm a borsot. (Sajókazinc, Borsod m.)

Ez is nevettető, «Ördög-angyal»-játék. Itt is egymás háta mögé állnak a lányok. Elöl áll a lánykiadó, utána állnak a lányai. Most kiválik egy borstörő s féllábon körülbicegi az egész társaságot, közben tapsol és hangosan ezt hajtogatja: «töröm a borsot, töröm a borsot!» Majd oldalról, ráköszönt a lánykiadóra és kétlábra ledobban:

- Hopp Isten jó napot!
- Fogadom — hangzik a válasz.
- Van-e kendnek szép leánya?
- Van az üvegszobában!

Azzal hátrafordul a kiadó és odakiált a leghátul álló kislánynak: «Gyere elő, leghátulsó leány!»

A borstörő már várja is. Alighogy megérkezik az előrehívott kislány, mindjárt vallatóra fogja:

- Mit ettél?

- Aludt tejet.
- Mit ittál rá?
- Hideg vizet.
- Nézz az égre!
- Odanézttem. (De közben nem néz fel.)
- Mit láttál ott?
- Kárpénzt!
- Ki olvasta!
- Őfelsége!
- Fordulj egyet, ne neved, angyal lesz belőled!

Erre hozzányúl a borstörő és vállánál fogva megforgatja egyszer a tengelye körül. Ha a megforgatott kislány nevet, ördög, ha nem nevet, angyal lesz. Így kerül sor a többi lányokra is. Akik nem jól felelnek, vagy nevetnek, ördögök, különben angyalok lesznek. Az ördögök kétsorban, egymással szemben letérdepelnek, az angyalok pedig köztük átszaladnak, de az ördögök megcsipkedik őket. Újra játszáskor a volt leánykiadó lesz az új borstörő s az előző játékban a sor élén álló kislány lesz az új leánykiadó.

*

Az itt közölt játékok sorát egy magyar hintajátékkal zárjuk. Ez a játék körhinta.

Ördögmalom-nak hívják a kiskunhalasiak. Másfelé *ördögmotola* (Sajókazinc) vagy *ördögkerék* (Érseksánád) a neve. Ma már kiveszőben van, a házaló cirkuszok ringlispilje kiszorította. De elkészítése és a vele való játék még most is figyelemreméltó.

Két méter hosszú, 1.5 dm átmérőjű, jó erős fadorong, jókora vasszeg, egy szál deszka és egy régi

rossz kocsi kerék kell hozzá. A dorongot egyik végén megfaragják, majd megfaragott végével lefelé földre ütik legalább jó félméter mélységbe. Felső végébe beütik a vasszeget és erre ráillesztik a kocsi kereket, majd sprágával hosszában a kerékre kötik a deszkát, úgy, hogy a deszka két vége jóval túl érjen a kereken. Kész az ördögkerék, a jól ismert ringlispiel egyszerű rokona. A deszka két végére ráül egy-egy fiú, míg a többiek megkapják a kerék küllőit és maguk előtt tolva, gyorsan körbelépkednek. Ezzel mozgásba hozzák a kereket, s a két gyerek a deszka két végén körbe kering. Még jobb, ha a deszka két végére kötéllel és két kisebb deszkával csüngő ülőkét szerelnek, mert így nem kell attól félni, hogy a hintázók leesnek. Hintaközben ezt éneklik: «Egy üveg alma, két üveg alma, három üveg alma stb., tíz üveg alma, tíz, tíz tiszta víz, ha nem tiszta, vidd vissza, majd megissza kis-cica.»

Minden fordulónál egy üveg almával többet mondanak, majd mire a versike végére érnek, az ördögkerék megáll, a hintázók leszállnak s helyükre a kerékforgatók közül kettő felmászik. Kezdődik a hintázás előlről. Természetesen mindenkire sor kerül és ugyancsak kihintázza magát.

TARTALOMJEGYZÉK.

	Oldal
Bevezetés	5
I. Mozdulatutánzó játékok	21
A) <i>Fiúk játéakai</i>	23
Tőkehasogatás. (Őrhalom, Nógrád megye)	23
Zsákdobás (Csömör, Pest megye)	24
Pecsenyeforgatás. (Tard, Borsod megye) ..	25
Lánchúzás. (Markaz, Heves megye)	26
Négyes bak	28
Lóugró. (Kiskunhalas, Pest megye)	29
Hordóöblögetés. (Maconka, Heves megye)	30
B) <i>Lányok játéakai</i>	31
Egyszer egy királyfi... (Tard, Borsod m.)	31
Járom az úr váralját. (Szany, Sopron m.)	36
Biborkáné. (Csömör, Pest megye)	37
Erzsébet asszony. (Szücsi, Heves megye) ..	38
Méz-méz-méz... (Szenna, Somogy megye)	39
Hidas játék. (Kartal, Pest megye)	40
Fehér lilomszál. (Decs, Tolna m.)	42
Mély kútba tekintek. (Szent István, Borsod megye)	43
Zöld erdőben, zöld mezőben... (Kartal, Pest m.)	44
Fekete kácsa. (Buják, Nógrád m.)	44
Csákvári csacsi. (Kálló, Nógrád m.)	45
Megsült a cipó. (Csesztve, Nógrád m.) ..	46
Itt túl egy kis kosárba. (Szany, Sopron m.)	47
Vászonteregetés. (Kazár, Nógrád m.) ...	49

II. Mérkőző csapatjátékok	51
Szaladós méta. (Hárskút, Gömör m.)	53
Kifutó méta. (Szilvásvár, Borsod m.)	56
Várasdi. (Szügy, Nógrád m.)	58
Körméta. (Markaz, Heves m.)	60
Beváltós. (Kálló, Nógrád m.)	61
Ütőteke. (Sajógalgóc, Borsod m.)	63
Királyos teke. (Sajókazinc, Borsod m.)	65
Mancsozás. (Őrhalom, Nógrád m.)	67
Pótyézés. (Zalatárnok, Zala m.)	68
Csütközés. (Zselickisfalud, Somogy m.)	70
Kámbázás. (Onga, Borsod m.)	72
Körberóta. (Orosháza, Békés m.)	74
Görccsös. (Főnyedfalu, Somogy m.)	75
Karikázás. (Bükkszék, Heves m.)	77
III. Táncosjátékok	78
Kerekébe lakom. (Szenna, Somogy m.)	78
Három szál vesszőre tapostam. (Hollókő, Nógrád m.)	79
Hej szénára. (Kalocsa, Pest m.)	80
Hej szénája, szénája. (Hárskút, Gömör m.)..	83
Érik a meggy, érik. (Kiskomárom, Zala m.)	84
Kendermorzsa. (Galgamácsa, Pest m.)	85
Cickom. (Nagylóc, Nógrád m.)	87
Ángyom süttött rétest. (Kozár-Misleny, Baranya m.)	89
Ég a gyertya. (Hollókő, Nógrád m.)	91
Hatan vannak. (Mezőkövesd, Borsod m.) ...	92
A tokaji szőlőhegyen. (Kartal, Pest m.)	92
Ég a gyertya, ég. (Galgamácsa, Pest m.) ...	93
IV. Kergetőcskék	95
A) <i>Fiúk fogócskái</i>	95
Csigézés. (Kecskézés, csülközés. Galga- györk, Nógrád m.)	96
Kötőfékecske. (Karcag, Jász-Nagykun- Szolnok m.)	97

Sánta róka. (Vitnyéd, Sopron m.)	99
Kopózás. (Géderlak, Pest m.)	100
B) Lányok fogócskái	102
Pecsenyeforgatás. (Szenna, Somogy m.) ..	102
Libáim, libáim. (Palotás, Heves m.)	102
Hosszúlábú gólyabácsi. (Kalocsa, Pest m.)	104
Héja, héja. (Decs, Tolna m.)	105
Ács-bács-bakabács. (Galgamácsa, Nógrád megye).....	106
Kecske ment a kiskertbe. (Kozár-Misleny, Baranya m.)	107
Itt a három, itt, itt. (Sajókazinc, Borsod m.)	108
Lopom-lopom a szőlőt. (Buják, Nógrád m.)	109
Túrót ettem. (Szakmár, Pest m.)	110
Hogy a kakas? (Mezőkövesd, Borsod m.)	111
V. Kézügyességi játékok	112
Csirapatázás. (Kánászozás, kucuzás. Szany, Sopron m.)	112
Baktatás. (Rábapatoná, Győr m.)	114
Gólyázás. (Nova, Zala m.)	115
Csűrözés. (Pécsvár, Baranya m.)	116
Prücsközés. (Sajókazinc, Borsod m.)	118
Rugó teke. (Jánoshalma, Bács m.)	119
Egyes kupó. (Felsőtárkány, Heves m.).....	120
Kacsózás. (Diósjenő, Hont vármegye)	122
Ültetés. (Verseg, Nógrád m.)	123
VI. Nótás hunyócskák.....	125
Hej koszorú, koszorú. (Pétervására, Heves m.)	125
Dobi-dobi. (Öcsény, Tolna m.)	126
Szedem szép virágom. (Felsőnyárad, Borsod m.)	126
VII. Nevettető játékok	128
Csepü-lepü gongyola. (Domaháza, Borsod m.)	128
Kuklindok vagytok. (Győrvár, Vas m.)	129
Pipám-pipám, prédikám. (Hollófé, Nógrád m.)	129
Töröm a borsot. (Sajókazinc, Borsod m.) ...	131

MAGYAR TUDOMÁNYOS AKADÉMIA

KÖNYVTÁRA 2775 18. DN. SZ.

